平成3年9月20日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 通巻144号 昭和61年9月4日第3種

WEEKLY

F1とゲームの怪しい関係を大研究

ファミコン通信

9·20 1991

280yen

ゲームセンターの禁断の花園が、いま、踏み荒らされようとしている……!?

緊急動議!! 脱衣麻雀はなくなるの?

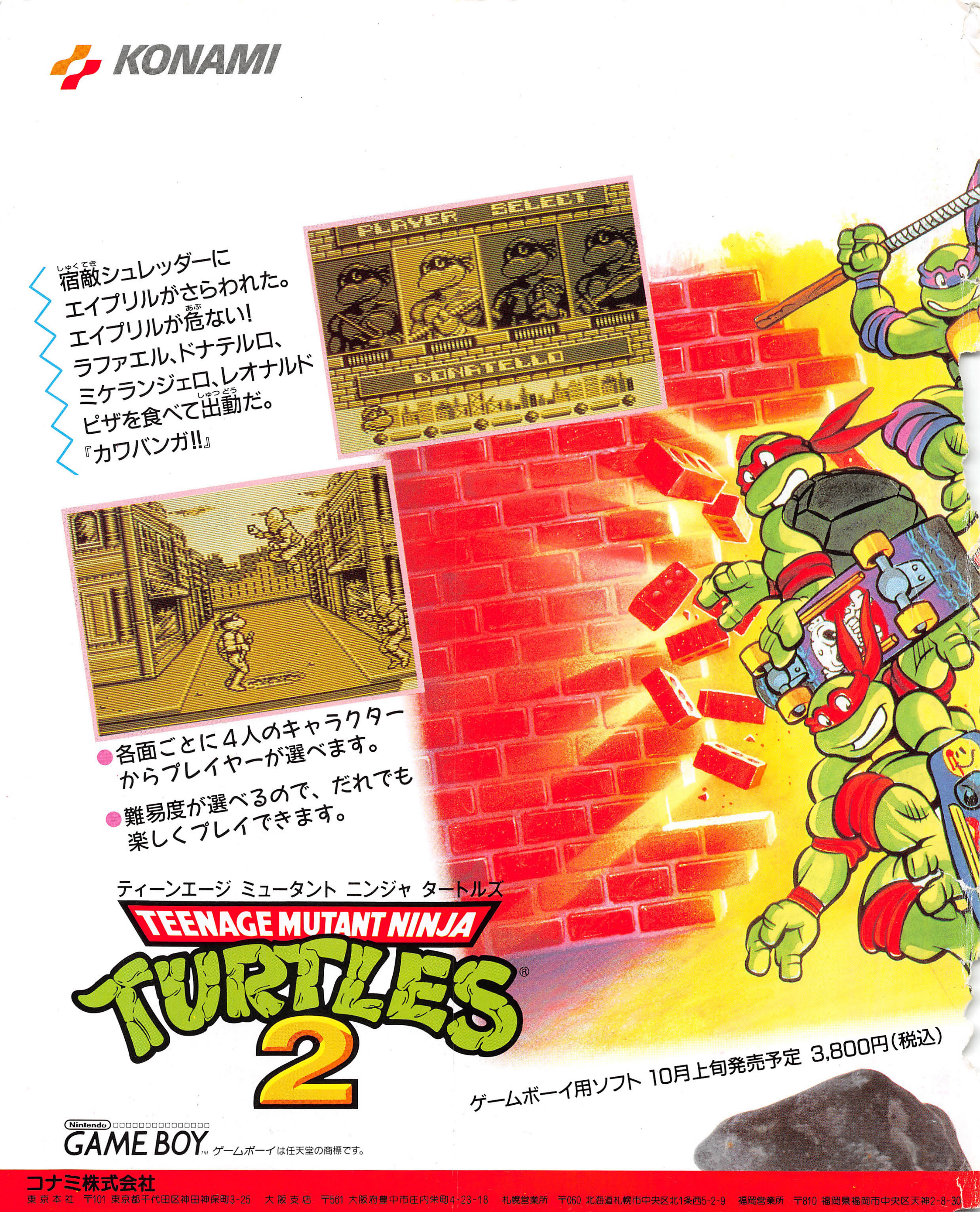
'92年のヒットジャンルはアドベンチャーだって!! え、なんでそうなるの!?

アドベンチャーゲームが流行する理由

期待度100パーセントの超新作を先取りキャッチ

スーパーフォーメーションサッカー&シャドー・オブ・ザ・ビースト





KONAMI
PLAYER SELECT
DONATELLO
宿敵シュレッダーにエイプリルがさらわれた。
エイプリルが危ない！
ラファエル、ドナテルロ、ミケランジェロ、レオナルド
ピザを食べて出動だ。
『カワバンガ!!』
●各面ごとに4人のキャラクターからプレイヤーが選べます。
●難易度が選べるので、だれでも楽しくプレイできます。
ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® 2
ゲームボーイ用ソフト 10月上旬発売予定 3,800円(税込)
Nintendo GAME BOY™ ゲームボーイは任天堂の商標です。
コナミ株式会社
東京本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30


カメ君の願望。
ポップでキュートな人気者が、
ゲームボーイで大活躍。
「僕にもいつかそんな日がくるように」
と、願うカメ君であった。
ファミコン版 新作 T.M.N.T.2 12月上旬発売予定!
コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉秋田0188(24)7000
〈関東〉東京03(3262)9110 〈関西〉大阪06(334)0399
〈北陸〉新潟025(229)1141 〈四国〉松山0899(33)3399
〈九州〉福岡092(715)8200 志布志0994(72)0606
大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。



Enjoy
Hudson
©1991 HUDSON SOFT



PC Engine
甦れ伝説の剣
よみがえ
でん
せつ
つるぎ
NEUTOPIA II
ニュートピアII
Legend of new generation.
凝ったグラフィックで臨場感
たっぷりのゲームが楽しめるぞ！
ストーリーはドラマチックな展開
でイベントも盛沢山！
ハイパーアクションRPG登場！
ニュートピアIIが前作を大きく
パワーアップして君に感動の
ストーリーをおくります。
情報を聞きながらストーリーは
意外な方向へと進むぞ！
魔法アイテムが多くなって
そのうえパワーアップ！
バックアップメモリ
対応ソフト
9月27日発売
希望小売価格
7,200円（税別）
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡


SQUARE
サ・ガ伝説、再び。
1989　魔界塔士サ・ガ
1990　サ・ガ2秘宝伝説
⋮
そして
1991　冬、
サ・ガ3
登　場
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
楽園を目指して…
魔界塔士
Sa·Ga
サ・ガ
価格3,500円(税込)
77個の
秘宝を求めて…
サ・ガ
Sa·Ga 2
秘宝伝説
価格4,800円(税込)
サ・ガシリーズ好評発売中！
株式会社スクウェア　〒107 東京都港区赤坂7-6-38アルファベットセブンビル　©1989,1990,1991 SQUARE

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 9・20

COVER Illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT & SHADOWS INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)






COMIC

COLUMN

GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



TOPICS

セガ戦略発表会!! 『ソニック』とメガCDで勝負

去る８月27日、ホテルニューオータニにおいて、セガの戦略発表会が開かれた。セガの今後の動向を、中山社長を筆頭とするセガ首脳人たちからじかに聞けるとあって、業界内外から多くの人が押しかけたのだ。今回の発表会の目玉は、やはりメガドライブがらみの話。とくに話題のニューハード、メガCD関連の話、そして３つの関連新会社設立に関することだ。

まずはメガドライブとメガCDに関して、中山社長のコメントだ。

「メガCDは、これからのマルチメディア時代の核になるマシンとしたい。日本でのCD-ROMブームに火をつけることになるだろう。PCエンジンの２倍から３倍の力を持つという、みなさんの期待に応えられるだけのマシンだ」

と、メガCDにかける意気込みをあらわにした。セガはAVAC(AUDIO VISUAL AMUSEMENT COMPUTER)構想という従来のAVに、アミューズメントとコンピューターをプラスした独自のビジネス戦略を持っている。メガCDは、大事な第１歩というわけなのだ。また、

「ただ、CD-ROMに関しては開発コストがかかるために、ソフトの値段がしばらく下がらないかも」

と、消費者のボクらとしては、チョッと気になるコメントも残しているんだよね。そして中山社長の以上のコメントを補足する形で、

「メガCDは、５万円以下。年末の発売を予定している。日本ビクターから出る製品（メガCDとメガドライブの一体型）も、来年２月から４月に発売。日本ビクターなりの要素を付け加えた、マシンです」

（セガ 駒井代表取締役副社長）

との発言もあった。のちのセガ宣伝部発表によると、メガCDの値段は予価で49800円。発売日は11月下旬から12月初旬の間。



⬆７ミリ薄くなったことで、こんなにスリムになりました、と報告する開発の松原氏。



⬆このたての溝は、ヘッドホンのコードをフックするためのもの。スッキリと！



➡背面のアウトプットは当然ステレオ。



⬆過去カートリッジで発売された20本のソフトが、１枚のCDに。発売もある!?

問題のメガCD本体、６月のおもちゃショー以来久しぶりに展示されていたのだ。本体の厚み（高さね）は、過去公表していたモデルより７ミリ薄くなった。以前は、かなりボッテリしたイメージだったけど、今回発表されたモデルは若干スリムになっている。また、CDを読みにいくまでの時間を１秒から0.8秒に縮めるなどの、多少の性能アップも図られたようだ。

さらに、価格と性能については、開発内情を明かすような突っ込んだコメントもあった。

「当初は３万円台の予定であったが、オーディオ部分の強化、開発者がソフトを作りやすいようにと性能を良くしていったら、４万円台に。音楽を聞く目的でメガCDを買ってもいつの間にかゲームも遊んでしまう、ゲームに縁のなかった人たちを引きこむマシンに仕上がりました」（セガ HE事業部）

さて、肝心のメガドライブ本体に関しては、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』をからめた数々の企画が公表された。この企画がスゴイのだ。

「メガドライブ本体に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のオリジナルテレホンカードを付属させるという通称、ソニックパックを10月に限定販売します。また、ソニックパックには、セガに送れば抽選でメガドライブのソフトが貰える応募券を入れる予定です。テレビ、雑誌でのマスメディアにおける『ソニック』のPR活動も、来年１月まで続けます」（セガ HE事業部）

以上のような『ソニック』拡販にかけるPR費用は、過去の事例と比べても破格の10億円。お菓子業界や、飲料水メーカーからも『ソニック』のキャラクターを使いたいとの引き合いがひっきりなしだ、という話も……。ボクたちはずいぶんあちこちで、『ソニック』とメガドライブを見かけることになりそう。

もちろん、これらの企画懸案のバックには、日米での『ソニック』人気によるメガドライブ本体の好調なセールスがあることは間違いない。ある事情通によると『ソニック』は国内で実売20万本を記録。アメリカではセガ初のミリオンセラーになりそうな勢いだとか。

セガの今後の課題は、やはり『ソニック』に続くようなゲームを出せるかどうか。そして、その点もぬかりない、ってのが今のセガだぞ。



⬆セガの中山社長。メガCDにかける意気込みは、ちょっとスゴイぞ。



⬆UFOキャッチャープレー時のBGMにも『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のテーマ曲を採用したのだ。



➡戦略発表会のようす。セガの予想の２倍近い人たちが集まったのだ。

セガが期待する3つの子会社とは!?

セガが株式会社ソニック、株式会社セガ・ファルコムという子会社を設立したというのは、以前このページでお伝えしてきたとおりだ。2社の社長のコメントを聞けたので、さっそくお伝えしよう。

「大手(セガ)の組織と信用に、小集団(ファルコム)の柔軟性をプラスした、というのがキャッチコピー」(セガ・ファルコム 加藤社長)

「さまざまな有能な人たちを集めて、ゲームをプロデュースしていきたい」(ソニック 高橋社長)

さらに、セガの子会社として、シムス株式会社が設立されたことが、この発表会当日に発表された。シムスはセガとサンリツ電気の合弁会社で、セガからのゲームの受託開発、もちろんオリジナルソフト製作もアリ、のソフトハウス。

「現在、有名な漫画を原作にしたゲームを開発中です。メガCDのソフトとしては、RPGとドライブものを2本作っています。第1弾は、12月発売予定の『テクモワールドカップ'91MD』です」(シムス 重田社長)

3社の働きでメガCDがどう盛り上がるのか、楽しみだよね。＊



⬆シムスの社長、重田氏。セガの単なる受託会社ではないことを強調する。

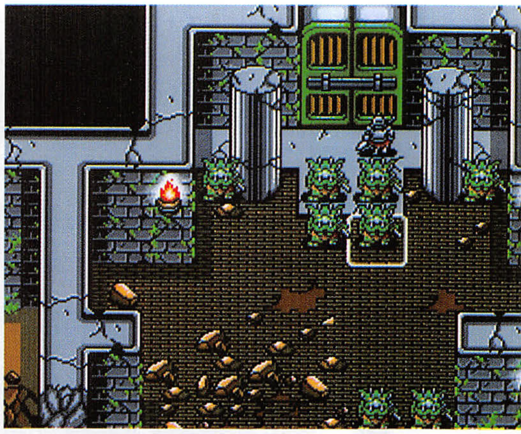


⬆クライマックスの社長でもある、株式会社ソニック社長の高橋氏だ。



⬆セガ・ファルコム社長の加藤氏。日本ファルコムの社長としても有名だ。





⬆➡株式会社ソニックの第1弾ソフトが、高橋氏から発表された。クライマックスとソニックの合同製作の『シャイニング・フォース』なのだ。ゲームの詳しい内容については、新着ゲーム通信のページ173を見るヨイ。バリバリの大作ゲームだぞ。

SCOOP

ソニーから発売される？ プレイステーション最新情報

任天堂とフィリップスが、ソニー製と仕様の異なるスーパーファミコン用CD-ROMを共同開発する、という電撃発表をして以来、沈黙を守り続けているソニー。「スーパーファミコンとCD-ROM一体型マシン、ウワサのプレイステーションはどうなったの」と、心配しちゃってる読者も多いんでしょ？ そんなキミたちは、安心していいぞ。ソニーは水面下で、しっかりハードの仕様固めとサードパーティー作りにいそしんでいるというニュースが業界各方面から入っている。

「プレイステーションは、CDからのデータを貯め込んでおく容量が4メガになったとか。また、価格は59800円くらい」(メーカーA 開発)

また別の方面からも……

「すでに2社のサードパーティーが実際にゲームを作ったそうです。ソニーからは、3Dタイプのシューティングゲームや RPGが発売されるみたいですよ」(メーカーB 開発)

もちろん情報筋は、プレイステーションの開発中のものを実際に見たと言う人ばかり。真偽をソニーに問いあわせたところ、

「サードパーティーなんて募集していません。まだ実際にハードがないのに、ソフト開発なんてありえませんよ。任天堂さんとは、依然協力関係にあります。もしプレイステーションを出すとしたら、何とかユーザーが混乱しない形で出したい」(ソニー 広報)

徹底的に否定されちゃったけど、プレイステーションが、出ることだけは肯定の姿勢!? 噂では来年4月説が有力だ。さてっ!? ＊



⬆ソフトは、このソニーミュージックエンターテインメント関連会社から出る!?

HARDWARE

あのPCエンジンDuoを携帯用ゲーム機に変えてしまう

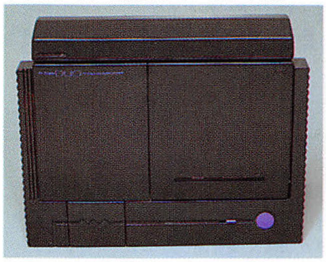
発売日も9月21日と決まった、PCエンジンDuo。同マシンのオプションとして、バッテリーパックが正式にリリースされた。バッテリーパックと、先号で紹介したPCエンジンDuoモニターがあれば、電源コンセントのあるなしにかかわらず、いつでもどこでもPCエンジンのゲームを遊べてしまうのだ。

価格は、バッテリーパックと専用の急速充電器がセットになったバッテリーセットが27800円。バッテリーパックだけ12800円というヤツもあるけど、専用の急速充電器がないと×だかんね。バッテリーセットを買った人が、2本目として買いたすためのモノだぞ。

「DuoをPCエンジンGTと同じように、外で遊んでいただければ、と。充電2時間で、4時間は持ちますから」(日本電気HE 広報)

CD-ROMのゲームでさえ、場所を選ばずに遊んでしまえるとは……。ホント、ヨイ時代になったね。＊

⬇バッテリーパックを装着。異和感がないのは、PCエンジンDUOの開発段階から、本オプションを想定していたからだ。





⬆1本で4時間遊べる。プレー時間の長いRPGを遊ぶときには、ちょっと不安だね。

WORLD

ブラジルでもゲームの熱い嵐が吹いているぞ!!

遙か彼方、ブラジルで大規模なゲームイベントが開かれたというニュースが飛び込んできた。その名を〝ビデオ・ゲーム・ショッピングフェスティバル〟。入場料は日本円にして600円ほど。このごろ日本の各地で開かれているゲームイベントと同じくらいだけど、物価から考えると、かなりお高いもの。7月13日から21日までの7日間に4万人の入場者があったっていうんだからすごいよね。でも、このゲームイベントに出展されているゲームマシン、ソフトともに正規のルートで入ったものじゃないのだ。

ここで、ブラジルのゲーム事情を紹介しよう。現在、任天堂はブラジル市場には参入していない。セガも直接販売はしておらず、代理店(正規)を通して販売している状況(ただし、値段のほうは340USドル……日本円にして、47000円！



⬅会場ではゲームも開かれ、優勝者はアメリカのディズニーランドに招待される。うっ、もしかしたら、日本のゲーム大会よりも豪華かもしれないな……。

だぞ)。現地ではグラジエンチという会社がファミコンの互換機(？)なるものを作っているほかは、ハード、ソフトともにわけのわからないものが大手を振ってまかり通っているのが現状。

でも、来年には任天堂が正式に参入する計画があるということなのだ。このことに関して、このゲームイベントのプロモーターにコメントを求めたところ、

「市場にとって、よい競争になるので歓迎」(ネデル氏)

という、わけのわからない答えが返ってきた。著作権のことをどう考えているんだろうね……。＊

⬇会場には7日間で、4万人の入場者が押し寄せた。まさに熱い雰囲気なのだ。





⬆これは、2日目のようす。日を追うごとに入場者の数が増えていったということだ。

TOPICS

サードパーティーの図式が書き換えられるかも……

ゲーム業界関係者から、こんな話を耳にした。

「ナムコが、今年いっぱいでメガドライブのサードパーティーから撤退するらしいですよ。来年からはPCエンジンのほうに力を注ぐって話ですよ」(某ゲーム会社　プログラマー)

え!!　そういえば、『ちびまる子ちゃん』以降のメガドライブのソフトの予定は発表されてないもんなぁ、こりゃもしかすると……。

「あ、ウチは以前から発売直前まで、なかなか発表しない態勢なんですよ。はっきり言って、今のところ来年のリリースについては、まったく決まってません。もし、仮にそんな予定があったとしても、私の口からは正式なコメントはできませんよ」(ナムコ　広報)

うーん、正式コメントはなにもなしか……。じつは、この情報には続きがあって、アーケードのシューティングゲームで有名なソフトメーカーが、PCエンジン、メガドライブのサードパーティーに参入することが決定しているっていう話だ。こちらも聞いてみた。

「そんな話、初耳です」(有名ソフトメーカー　広報)

だって。とぼけているのか、ほんとに知らないのか……この2社の動きで、サードパーティー図式がかなり変わってくるだけに、エクスプレス班では動きに注目しているところだ。＊



⬆PCエンジン版の『ドラゴンセイバー』。これからはPCエンジンがメインになる!?



⬆これからのCD-ROMの展開でもっと新たな動きが出てくる可能性もあるぞ……。

SCOOP

CD-ROM仕様ついに発表か!?

任天堂から発売される、スーパーファミコン専用CD-ROMの仕様が近々発表になりそうだ。

「もう、すでにCD-ROMの仕様は決定しているようですよ。7月末には、初心会のトップメンバーにだけ、スペックを明らかにしたようですしね」(事情通)

任天堂と極めて関係が深い初心会のことを考えると、極めて信ぴょう性がある話だぞ。

オウ、では、ファミ通にも教えてちょーだい、と任天堂に問い合わせてみたところ……。

「初心会の方にだけ明らかにした、という事実はまったくありません。(サードパーティーに)最初に通知するのが10月くらいになるでしょう。でも、CD-ROMのスペックがすでに固まっていることは、本当ですけどね」(任天堂　広報)

もっとも期待されるニューハード、問題の10月が楽しみだね。＊

SCOOP 『スペース・シップ・ウォーロック』が移植される可能性は大いにあり!!

8月28日、東京のパリオホールにおいて『インタラクティブ・ムービーの挑戦』と題した講演会が開かれた。この会には『スペース・シップ・ワーロック』の制作者であるマイク・セインツ、ジョー・スパークスがパネラーとして参加、実際にゲームのデモンストレーションを行なった。この『スペース・シップ・ウォーロック』はマッキントッシュのCD-ROM用のゲームなんだけど、どんなにすごいゲームなのかってのは、今週のファミ通の特集に詳しく載っているので、そっちを読んで驚いてほしい。どう？読んだ？　かなりすごいゲームでしょ？　で、話はここからだぞ。じつは、このふたり、今回の来日中にCD-ROMを扱かっている家庭用ゲームマシンのメーカー数社（つまりは、セガとか日本電気HEなわけね）をまわって、いろいろと交渉や、打ち合わせをしたということなんだ。そのなかには、なんと噂のプレイステーションのソニーも入っていたそうだ。

⬇左がディレクターのマイク・セインツ。





⬆右のおヒゲが、ジョー・スパークスだ。

「今回はまだ、正式交渉ということじゃなくて、マシンのアーキテクチャー（基本設計構造）として、どのマシンが向いているかを確かめている段階のようです。彼らはアーティストだから、金銭的な問題よりも、むしろそちらのほうに重点を置いているようですよ。マシンのスペックから言えば、メガCDなんか向いてるかもしれませんね」（事情通）

あれあれ、思ったよりも早くゲームマシンで遊べる可能性ありってことだね。＊





⬆この目ん玉野郎がじつにリアルに動きまくる。詳しい内容は今週の特集を見るべしべし……。

⬅当日は、開発中の新作もちょこっとだけ見せてくれた。こんどのアニメーションも、まったくもってス・ゴ・イの一言だった。

DISCOUNT ニューマシンはいったいいくらで買えるのかな？

PCエンジンDuo、メガCDと相次いで価格が発表されたけど、実際に僕たちがよく利用するディスカウントショップなどでは、どのぐらいの値段で並ぶんだろうか？

「まだ、仕入れ価格が入ってきていないんで、キチッとした数字は言えませんけど、ウチのモットーとしてどこよりも安く売ることは約束します。でも、ハードの場合、最初はそんなに値段は下がらないですね。PCエンジンのコアグラフィックスIIでさえも、まだ15000円というところですからね。今までの傾向だと、セガの製品のほうが早く安くなるんですけど、今回の場合は人気しだいで、あてはまらないかもしれません。PCエンジンDuoに関しては、すでに問い合わせがけっこうきてますね」（ビックカメラ　企画部）

そうか、仕入れ価格がまだ決まってないのか、残念だな。また、取材中に悪い話も耳にした。

「どこの問屋とつき合っているかで小売の値段決まってくるんですけど、一部の問屋では抱き合わせをやろうという動きもあるみたいなんですよ」（流通業界関係者）

えー!!　抱き合わせはひどいな。より安く、すんなりと手に入ってくれますように……。＊



MARKET 新作ソフトが1週間も早く売り出されているって!?

最近、小売店の中に新作ソフトを発売日の1週間も前に店頭に並べて販売している店があって、流通関係者は困っているという話だ。

「メガドライブや、一部のスーパーファミコンのソフトのフライング販売の話はよく聞きますね。場所でいうと、やっぱり秋葉原近辺が多いらしいです。フライング販売をしている店の近くで正規の発売日に売っている小売店は、お客さんを取られてしまって、かなり苦しんでるようです」（事情通）



⬆ユーザーにしてみれば、うれしいことだとは思うんだけど……いけないことだ。

メーカーは、どのように対応してるんでしょうかね？

「売ってもらっているという点から、メーカーにはそんなに強い強制力はないようなんですけど、これも力関係の問題で、人気ソフトを出してるメーカーは指導が行き届いてますね。超有名RPGを出している某メーカーなんかは、そういった店の情報が入ると、ユーザーを装って電話で販売していることを確認して、とんで行ってその場で注意するそうです」（同）

なるほどね。やっぱり、約束ごとは守らなきゃいけないよね。きみは、ちゃんとした発売日に買ってるかな？＊

FACE

いま子供たちに大人気のドッジボールマンガ!!



⬅こしたさんが持っているこの日本スーパードッジ連盟公認のボール、じつはバレーボールのものよりちょっと重いのだ。

——こしたさんはどんなゲームで遊んでるんですか？

こした　うーん、ぼくはアクションは苦手なんですよ。RPGが大好きでね、もちろん『ドラゴンクエスト』シリーズもすべてクリアーしていますよ。あとはこれといってないですね。ああ、ぼくのとこのアシスタントや、原稿待ちの編集者がよくやってますけど(笑)。

——こしたさんがいま描いている『ドッジ弾平』が、今度ゲーム化されるそうですね。

こした　ええ、ハドソンさんからゲームボーイで発売されることになったんです。ゲームはまだ全部できてるわけじゃないんですけど。そのゲームのなかにドッジボールの対戦モードがあるんですよ。それはもうできていて、ぼくもプレーしてみたんですけど、自分でいうのもなんだけど、なかなかいいできなんですよ。発売が楽しみになってきました。

——ところでいま小学生たちの間では、そのドッジボールが流行っていますね。

こした　そうですね。だいたい小学3～6年生ぐらいのみなさんが、さかんにやっているようです。ドッジボール自体は昔からあったわけですけど、いままではあまりルールなどが明確に決まっていなかったんです。場所によってホントルールがまちまちだったわけです。そんなときに日本スーパードッジ連盟が設立されたんです。そこで基本的なルールやボールの大きさ、重さなどの細かいことまで決められたんです。これによりドッジボールというものが、ただの遊びからスポーツに近いものとして認められたんでしょうね。こういうことが人気の出てきた大きな要因のひとつとなっているのではないでしょうか。

——そこに、こしたさんのマンガが出てきて一気にドッジボールの人気が高まったというわけですね。ということは、いまのドッジの人気はまさにこしたさんのおかげということにもなりますよね。

こした　そう言っていただくと嬉しいですね。ぼくとしては、いまの人気を保っていってほしいんですけど(笑)。

——それにくわえて『ドッジ弾平』のテレビアニメ化も決定したそうですね。

こした　ええ、おかげさまで10月からテレビ東京系で始まることになりました。これも読者のみなさんが応援してくれているおかげだと思ってます。これからもがんばります。

——アニメのほうもヒットすればいいですね。では、最後にファミ通の読者へのメッセージなどいただけますか？

こした　そうですね、ゲームもいいけど、外に出ておもいっきり、元気よく遊んでほしいですね。もちろんドッジボールもどんどんやりましょう(笑)。それにもっともっとドッジの人気が高まって、大人たちも一緒に楽しんでやれるようになればいいと思ってます。

——ありがとうございました。＊



PROFILE

マンガ家　**こした　てつひろ**

〈こした　てつひろ〉昭和40年3月8日生まれ。月刊コロコロコミックにて『炎の闘球児　ドッジ弾平』を好評連載中。10月からはテレビアニメの放映も決まっている。

WHAT'S THIS

『テトリス』クッキーのお味のほうは……？

右の写真の『テトリス』型のお菓子は、正式名称をテトリスクッキーという。でも、このクッキーはお店屋さんで売ってるわけじゃないんだ。じつは、これ、BPSが『テトリス2』の新作発表会にきた人へのおみやげとして配ったものなんだ。

「あのクッキーを作ろうって考えたのは、内部の人間なんです。発表会を開くにあたってお願いしていた代理店さんに頼んで、オリジナルのクッキーを作ってくれるところを探してもらいました。けっこうみなさんの評判がいいみたいなんで、よかったと思ってます」(BPS　広報)

うん、ファミ通編集部内でも注目されてたからね。

で、経費のほうは？

「全部で200個ぐらい作ったんですけど、なにせオーダーメイドなもんで、1個あたりの単価は1500～2000円ぐらいになっちゃいましたね。でも、強い印象を残してもらえたみたいだから、安い出費ですよ」(同)

ふーん、おみやげひとつにでも気を配らなくちゃいけないなんて、ゲームソフトのメーカーも、たいへんなんだね。でも、ゲーム大好き少年なら、こういうお菓子がお店に並んでたら買っちゃうと思うんだけどな…。



⬅まん中のピンク色のクッキーは、『ボンブリス』のつもりなんだって。

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

このコーナーも、みんなの熱い希望で4ページに拡大。気になる売り上げデータも、隔週刊のころと同じ30位まで出せるようになったのだ。もちろんスーパーマリオクラブも、画面写真入りでゲームをひとつずつ、じっくり紹介していくぞ。

1 ファイナルファンタジーⅣ

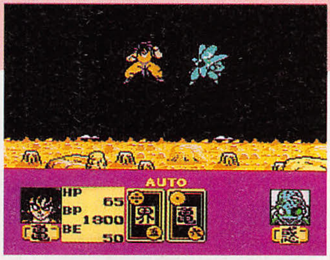


そろそろこのゲームも予約なしで買えるところも出てきたみたいだけど、まだ品切れのところが多いのだ。やっぱり、週末の早い時間にデパートなどで買うのがいいみたいだぞ。これからバンバン出荷するらしいから、もう少しで十分出回るぞ。

前回 3　前々回 1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
8800円〔込〕
7月19日発売

2339

2 ドラゴンボールZ Ⅱ 激神フリーザ!



このゲームが発表されたばかりのときは、スーパーファミコンで発売されるだろうって言われていたけど、実際にはファミコンで発売されたのだ。つぎのシリーズが発売されるとしたら、今度こそスーパーファミコンなのかな？ 気になるよね。

前回 1　前々回 2
ファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
8200円
8月10日発売

2102

3 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～

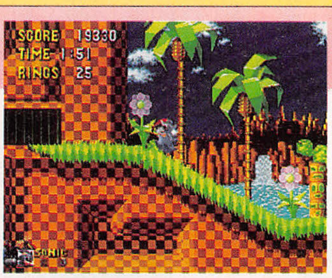


前作と、このスーパーファミコン版をくらべてみると、なんだかスーパーファミコン版のほうが現代的な感じがする。やっぱり背景が美しくなっているとか、拡大や回転機能を使っているせいかな。でも、前作の江戸前の雰囲気もいいと思うぞ。

前回 2　前々回 4
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円〔込〕
7月19日発売

1356

4 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

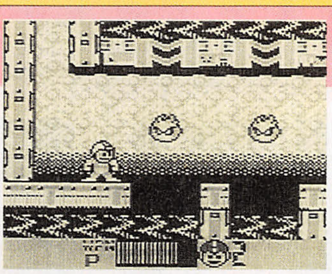


ゲームセンターにあるUFOキャッチャーの景品に、ソニックのぬいぐるみがあるよね。このぬいぐるみがすごい人気なんだけど、いっしょに入っているDr. エッグマンのぬいぐるみも負けずおとらず人気があるのだ。

前回 5　前々回—
メガドライブ
カートリッジ
アクション
■セガ
6000円
7月26日発売

1266

5 ロックマンワールド



ファミコンで発売されている『ロックマン』の、ゲームボーイ版といった感じだ。これでも、カットマンなどの、おなじみのキャラクターが登場するんだけど、そのうちの4人しか登場しない。でも、そんなことは気にならないぐらい楽しいのだ。

前回 7　前々回 8
ゲームボーイ
カートリッジ
アクション
■カプコン
3500円〔込〕
7月26日発売

1058

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOY PARK(東京 銀座)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、大丸(福岡 博多)、トキハ(大分 大分)

6 バトルドッジボール



前回 9　前々回 3

955

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■バンプレスト　スポーツ
9600円　7月26日発売

7 スーパーマリオワールド

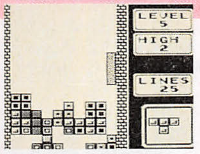


前回 6　前々回 12

946

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
8000円[込]　'90年11月21日発売

8 テトリス

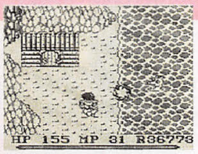


前回 16　前々回 10

891

ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂　パズル
2600円[込]　'89年6月14日発売

9 聖剣伝説-F.F外伝-

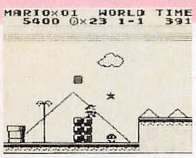


前回 4　前々回 9

827

ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■スクウェア　アクションRPG
4800円[込]　6月28日発売

10 スーパーマリオランド



前回 11　前々回 13

764

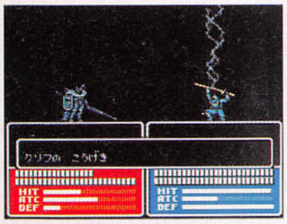
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂　アクション
2600円[込]　'89年4月21日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
11	8	5	くにおくんの時代劇だよ 全員集合!	ファミコン	バックアップカートリッジ	テクノスジャパン	アクション	7月26日発売 6500円	621
12	10	16	まじかる★タルるートくん	ゲームボーイ	カートリッジ	バンダイ	アクション	'89年5月31日発売 3980円[込]	554
13	14	–	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売 2600円[込]	525
14	–	–	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売 4900円[込]	470
15	–	–	ミッキーマウス2	ゲームボーイ	カートリッジ	ケムコ	アクション	4月26日発売 3900円[込]	425
16	–	18	スーパーウルトラベースボール	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	カルチャーブレーン	スポーツ	7月12日発売 8800円	322
17	13	15	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーション	4月26日発売 8000円[込]	310
18	–	–	まじかる★タルるートくん	ファミコン	カートリッジ	バンダイ	アクション	3月21日発売 5800円	303
19	–	20	人生ゲーム伝説	ゲームボーイ	カートリッジ	タカラ	ボードゲーム	6月28日発売 3980円[込]	300
20	–	14	スーパーR・TYPE	スーパーファミコン	カートリッジ	アイレム	シューティング	7月13日発売 8500円	269
21	20	–	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'90年12月21日発売 8500円	255
22	–	–	ネメシスII (new)	ゲームボーイ	カートリッジ	コナミ	シューティング	8月9日発売 3800円[込]	248
23	–	–	SDガンダム GARMS オペレーションガンダム	ゲームボーイ	カートリッジ	バンダイ	アクション	5月18日発売 3500円[込]	246
24	12	6	ファミリーサーキット'91	ファミコン	バックアップカートリッジ	ナムコ	アクション	7月19日発売 7800円	221
25	–	19	ボンバーマンII	ファミコン	カートリッジ	ハドソン	アクション	6月28日発売 5800円	209
26	–	–	ボンバーマン	PCエンジン	Huカード	ハドソン	アクション	'90年12月7日発売 5300円	208
27	–	7	ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	バンダイ	シミュレーション	7月6日発売 9500円	188
28	–	–	ファミスタ'91	ファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	'90年12月21日発売 4900円	162
29	–	–	スーパーマリオブラザーズ3	ファミコン	カートリッジ	任天堂	アクション	'88年12月22日発売 6500円	155
30	15	–	白熱プロ野球ガンバリーグ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	EPICソニー	スポーツ	8月9日発売 8500円	121

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト

ファイアーエムブレム外伝



予想販売数　40万本

アルムとセリカという、ふたりの主人公が、多くの仲間とともに成長していくファンタジーRPGシミュレーションだ。前作よりも、RPGの要素が強くなっているのでさらにじっくり楽しめるのだ。ただ、シミュレーションゲームとしては部隊数が少ないので、戦闘の規模が小さいといわれている。そのぶん操作性が大幅に向上し、戦闘シーンにも磨きがかかって、より楽しいゲームになっているぞ。

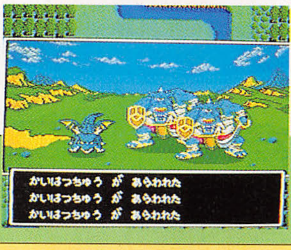
グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
8	6	8	9	8	6	8

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

今週も順位の動きが少ないけど、ランキングされているゲームには9月発売のものが多いのだ。来週か、そのつぎの週の順位に大きな変動がみられるかも。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

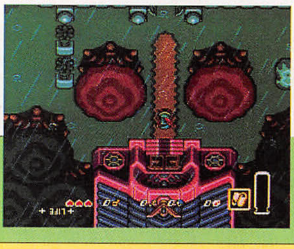


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定
発売日未定
1702

前回 1
前々回 1

発売されるごとに社会現象となってしまうこのシリーズだけど、つぎの発売はいままで以上かな。

2 新・ゼルダの伝説

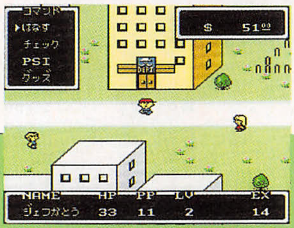


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]
11月21日発売
828

前回 2
前々回 2

タイトルに〝新〟とつくのは、もしかしたらいままでのシリーズとは一線を引くためなのかも？

3 MOTHER II(仮題)



写真は前作のものです

スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
価格未定
'92年発売予定
619

前回 4
前々回 4

このゲームも開発状況が知らされていないけど、ファンとしては早く情報がほしいよね。

4 スーパー三國志II

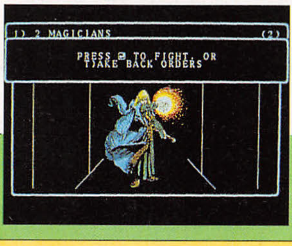


スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
14800円
9月15日発売
610

前回 3
前々回 3

このゲームを買うために、ほかのゲームを我慢してきたっていう人も多いのだ。

5 ウィザードリィV



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アスキー
価格未定
発売日未定
410

前回 11
前々回 11

『ウィザードリィ』シリーズをプレーしていると、ついつい物欲にはしってしまうのだ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種・メディア	メーカー・ジャンル	発売日・価格	票数
6	5	8	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 シミュレーションRPG	'92年1月発売予定 6000円[込]	355
7	9	7	超魔界村	スーパーファミコン カートリッジ	■カプコン アクション	10月4日発売 8500円	337
8	8	6	ダンジョンマスター	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業 RPG	11月発売予定 価格未定	328
9	12	9	キャプテン翼III	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■テクモ スポーツ	発売日未定 価格未定	309
10	13	12	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン カートリッジ	■コナミ アクション	10月25日発売 8800円[込](予価)	300
11	−	−	ファミコンジャンプ'91 最強の7人	ファミコン バックアップカートリッジ	■バンダイ RPG	9月〜10月発売予定 8500円(予価)	282
12	7	10	天外魔境II卍MARU	PCエンジン スーパーCD-ROM専用	■ハドソン RPG	12月発売予定 価格未定	264
13	16	15	シムアース	メガドライブ CD-ROM	■セガ シミュレーション	発売日未定 価格未定	228
14	14	−	ワールドジョッキー	PCエンジン Huカード	■ナムコ アクション	9月20日発売 5800円	218
15	10	5	真・女神転生	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■アトラス RPG	発売日未定 価格未定	200
16	15	19	ロックマン4 〜新たなる野望〜	ファミコン カートリッジ	■カプコン アクション	10〜11月発売予定 7800円(予価)	191
17	−	−	ゴールデンアックスII (new)	メガドライブ カートリッジ	■セガ アクション	12月20日発売 価格未定	173
18	20	18	天下布武	メガドライブ CD-ROM	■ゲームアーツ シミュレーション	12月発売予定 価格未定	155
19	−	−	マリオ オープンゴルフ (new)	ファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 スポーツ	9月20日発売 6000円[込]	146
20	17	20	シムアース	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■イマジニア シミュレーション	発売日未定 価格未定	137

読者のご意見板

●僕の友達のYは、近所のおもちゃ屋で2時間もねばってスーパーファミコンIIを予約した。こんなのを予約したのは、全国でYが最初だろう。そして、これを読んだ人がスーパーファミコンIIIを予約しに行くとみた。
福岡県　歌野徳昭　15歳

●うちによく遊びにくる小学生は、『スーパーマリオワールド』の全コースをクリアーしたと言っている。しかし、スペシャルゾーンのコース8をクリアーして背景が茶色になった画面を見て、「どうして茶色になってるの!?」と驚いていた。
宮城県　城司さつき　29歳

●ページを全体的に減らし、価格を20〜50円下げよ。そうすれば救われるであろう。　by 福○有宵
福岡県　徳永健太郎　18歳

●母がメガドライブの『紫禁城』にハマってしまったので、家事を一切やってくれません。
奈良県　米田弘志　18歳

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP 20

今週は『ドラゴンボールZⅡ』と『エリア88』が新たにランクイン。前人気が高かったためか、ランクインが普通よりも早かったのだ。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	47729
2	2	F-ZERO	33991
3	3	ドラゴンクエストⅣ	33601
4	4	スーパーマリオワールド	21694
5	5	ファイナルファイト	17710
6	12	ファイナルファンタジーⅣ	15697
7	6	Sa・Ga2 秘宝伝説	14156
8	7	シムシティー	12881
9	9	イースⅠ・Ⅱ	12258
10	8	グラディウスⅢ	12192
11	10	三國志Ⅱ	11608
12	11	スーパーモナコGP(メガドライブ)	11403
13	13	ドラゴンクエストⅢ	9376
14	14	ファミスタ'91	8149
15	15	女神転生Ⅱ	8131
16	16	ポピュラス(スーパーファミコン)	5622
17	17	ウィザードリィⅢ	5162
18	19	いただきストリート	5001
19	18	桃太郎伝説Ⅱ	4949
20	20	MOTHER	4709

★8月19日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	5114
2	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	655
3	4	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	646
4	2	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	555
5	6	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	448
6	7	シムシティー	スーパーファミコン ■任天堂	446
7	5	イースⅠ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	382
8	16	F1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	300
9	new	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!	ファミコン ■バンダイ	282
10	9	聖剣伝説-F.F外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	264
11	14	いただきストリート～私のお店によってって～	ファミコン ■アスキー	255
12	10	三國志Ⅱ	ファミコン ■光栄	246
13	8	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	237
14	12	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	228
15	20	MOTHER	ファミコン ■任天堂	209
16	—	ファミリーサーキット'91	ファミコン ■ナムコ	182
17	19	女神転生Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	164
18	13	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン ■任天堂	160
19	—	シャイニング&ザ・ダクネス	メガドライブ ■セガ	146
20	new	エリア88	スーパーファミコン ■カプコン	139

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

ゲームセンターでは、ハデに動く体感ゲームに人気が集まっているみたいだ。会社帰りのサラリーマンが多いのだ。

★8月19日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・ジャンル	得点
1	3	ストリートファイター2	■カプコン アクション	2136
2	2	クライムファイターズ2	■コナミ アクション	2056
3	6	デスブレイド	■データイースト アクション	1744
4	4	ドライバーズアイ	■ナムコ アクション	1412
5	—	ラッドモビール	■セガ アクション	1268
6	—	クイズ大捜査線	■SNK クイズ	1210
7	—	ファイナルラップ2	■ナムコ アクション	826
8	—	クイズ宿題を忘れました	■セガ クイズ	795
9	9	スティールガンナー	■ナムコ シューティング	787
10	8	スーパーバレー'91	■ビデオシステム スポーツ	639

●協力店 プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、なんば店(大阪難波)、表町店(岡山 表町)、ゲームファンタジアサンシャイン(東京 池袋)

U.S.A. TOP 10

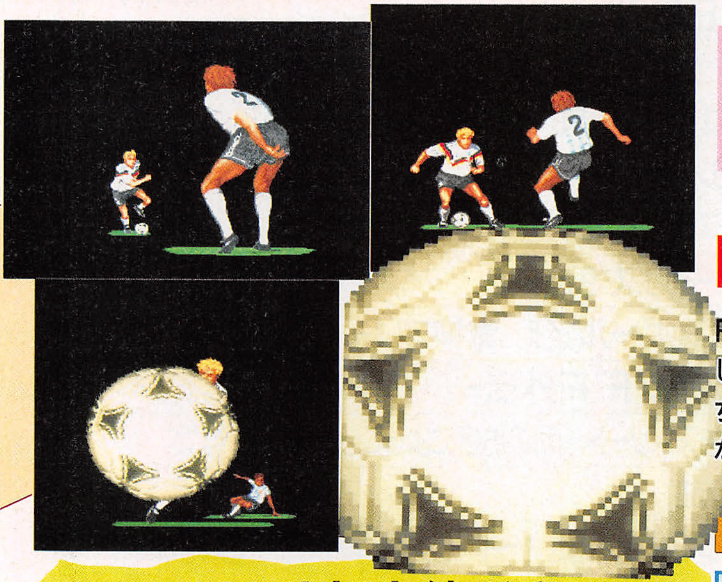
アメリカで人気沸騰のバックスバニーのゲームがランクイン。海外でもキャラクターゲームは人気が高いのだ。

★8月19日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種・ジャンル
1	1	テトリス (TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
2	4	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
3	2	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS. Ⅲ)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
4	—	スタートロピクス (STAR TROPICS)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
5	8	プレーアクションフットボール (PLAY ACTION FOOTBALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ
6	6	V'BALL (SUPER SPIKE V-BALL)	■NINTENDO OF AMERICA NES スポーツ
7	7	ドクターマリオ (DR. MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
8	3	ドクターマリオ (DR. MARIO)	■NINTENDO OF AMERICA NES パズル
9	—	テクモボウル (TECMO BOWL)	■TECMO NES スポーツ
10	new	バックスバニーバースデイ (BUGS BUNNY BIRTHDAY)	■KEMCO-SEIKA NES アクション

●協力店 Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1



SUPER FORMATION SOCCER

スーパーフォーメーションサッカー

PCエンジン版『フォーメーションサッカー』がパワーアップして、スーパーファミコンに登場したぞ!! 見ただけでイッちゃいそうな画面の動きは迫力ものだ。選手の動きも多彩になり、サッカーゲーム大好き人間は絶対見逃せないぞ!!

SF スーパーファミコン | スポーツ | カートリッジ
ヒューマン　12月発売予定　7700円（予価）　4メガ

フィールド全体が動く! サッカーゲーム決定版だ!!

うーん、燃える燃える。サッカーゲームはこうでなくっちゃ！

このゲームはデキがスゴクいい。何がいいって言うと、まずは画面の構成。PCエンジン版よりさらに斜めから見おろした、フカンの画面構成がいいんだな。フィールドが広く見えて選手の動きが把握しやすいぞ。その次に選手の動きがいい。そのパターンは数多く、いろんな技がプレー中に見られることだろう。さらにフォーメーションの多彩さ。じつに8種類のフォーメーション（PCエンジンでは5種類）から選べるのである。だから、敵コンピューターチームの攻撃もより多彩になるぞ。

パワーアップした内容だけど、ふたりまでしかプレーできなくなったのはちょっと残念かな。でも、『スーパーフォーメーションサッカー』は、ひとりでもふたりでも十二分に楽しめるぞ！



⬅この画面をみられなきゃ始まらない。とにかく1勝を挙げ、勝利の快感を味わって見ろ。

モードはふたつあるんだよ

エキジビション



1P対2P、1P対コンピューター、そして1Pと2Pが協力してコンピューターと対戦するという、3つの遊びかたがある。自チームと対戦チームを選ぶことができ、試合時間の設定も最長99分まで可能だ。練習やひまつぶし、友達と決着をつけるとき（なんの？）には最適のモードだ。

ヒューマンカップ



トーナメントを戦い抜く勝ち抜き戦方式。16チームから選んだ1チーム以外を、すべて倒すと優勝である。16チームはそれぞれに特徴があるので、チーム選びは戦略に大きく関わってくるぞ。ひとり用と、ふたりで協力して戦うふたり用があるぞ。友情を深めたいかたにおすすめ。






ゴールキックで

ぐぃーん

もっと ぐぃーん

こりゃ 広いなっと

動き、操作はバツグン ショルダーチャージさく裂!!

ゲームの操作は、まずはチーム選びから。そして選手のポジションを選ぼう。キーパーの操作をオートにするかマニュアルにするかを選んで、キックオフだ。

フィールドにでたら、もう気分はサッカー選手と同じ。ところ狭しと選手を動かそう。このゲームは選手の下にゼッケンが表示されるため、サッカー好きの人にはお気に入りのスーパースターがひとめでわかる仕組み。ルールもそんなに難しくないから、サッカー素人から玄人まで、幅広い層で受け入れやすい内容になっているね。



⬅試合前には使用フォーメーション、ポジション、試合時間を選択しよう。



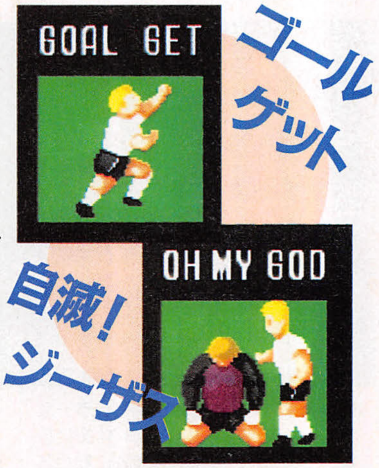
⬆選手の動き、そして画面の動きも軽やかにゲームは進む。こりゃ熱いゲームになりそう。





ゴールを目指せっ、と

サッカーはつねにゴールを目指すもの。ゴールをすれば狂喜乱舞のらんちき騒ぎの世界。でもマヌケなことに、たまに自殺点を入れてしまうことも。すると右の写真のように、天国と地獄に分かれてしまうぞ。シュートを決めるには、鋭い角度から決めること。それからドライブシュートをうまく使うこと。そしてコーナーキックを有効に使うことだ。でも、それでも勝負がつかないときはPK戦で決着だ。ゴールのどこにボールを蹴るか、どこから飛んでくるのか？勘と運が左右する緊張の勝負だ。




⬆ゴール目指してひたすら、蹴れ、蹴れ、蹴れ、蹴れ、蹴りやがれーっ!!

PK戦もあるぞ


⬆勝負がつかないときはコレ。君の勘が勝るか、コンピューターの読みが勝るか？ キーパーの動きがなかなかの隠し味である!?

反則もあるでよ

ゲームをプレーしてたら、急に選手が倒された！ すると、審判が出てきて相手選手にレッドカード。どうやら怪我を負わされたらしい。相手選手は退場にされた。

このゲームではファールがつくんだね。ショルダーチャージはボールを奪うときに便利な技なんだけど、あまり調子に乗ると反則を食らってしまうのだ。そうなると両チームは負傷者、および反則者のかわりに、控えの選手をゲームに出さなきゃいけなくなるんだ。下手すると少ない人数で戦わなくちゃならないときも出てくるぞ。まあこちらが反則ばかり犯さなければいいことなんだけどね。反則はできるだけしないほうがいいぞ。



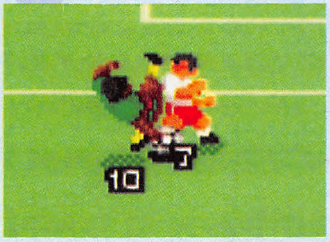
⬆おっと、ホイッスルがなった。なんてこったい、怪我したか？



⬅退場する選手は、怪我を負った選手と反則を言い渡された選手だ。こらぁ、反省の色がな～い！

華麗なる技の数々

ショルダーチャージ





スライディング

ジャンプよけ!





トラッピング

フォーメーションもたくさん 磨きあげろ！ 頭脳プレー

タイトルからしてわかるとおり、フォーメーション選びは重要な作戦である。8つのフォーメーションから選択しよう。コンピューターチームもそれらを使用するので、使用チームを参考に見ておこう。

4-3-3



均整の取れた、もっともポピュラーなシステムである。フィールド中央に配置しているバックスは、攻撃に転じることもできる。比較的安定したフォーメーションシステムといえる。



日本



ドイツ

4-4-2



守りを厚くした、守備型のフォーメーション。自チームゴール前の守りを固めたために、攻撃は非常に手薄となる。しかし敵を誘いだしてうまくパスを通せば、カウンター攻撃も可能である。



アルゼンチン



カメルーン

4-2-4



バックスとフォワードがともに4人ずつ配置されている、バランスのよいフォーメーション。ふたりのミッドフィルダーが、どれだけ戦えるかが勝負の鍵。攻撃に多少難があるくらいか。



オランダ



ベルギー

スイーパー



相手チームのフォワードをマークして、攻撃を抑えるためのフォーメーション。フォワード専門にマークする選手を配置している。中央ミッドフィルダーが手薄。しかし、守りはかなり堅い。



イングランド



イタリア



ブラジル

3-2-2-3



相手チームを徹底的にマーク。相手のセンターフォワードをライトハーフとレフトハーフがマーク。相手のウイングを両フルバックがマークし、すきあらば攻撃に転じるフォーメーション。



アイルランド



ウルグアイ

2-3-5



フォワードが5人もいる、かなりの攻撃的なフォーメーションシステム。その代わりバックスの守りがかなり手薄になるので、ミッドフィルダーより後方の選手が頑張れるかがポイント。



コロンビア

3-5-2



中央での競り合いを最重視したフォーメーション。ハーフウエーライン付近で競り勝ったときに、攻撃に移れば強さを発揮できるだろう。守りもそれなりに期待できるようだ。

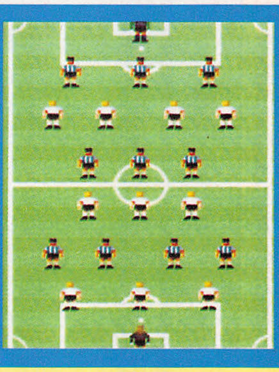


ルーマニア



アメリカ

3-3-4



非常にバランスの取れたフォーメーションである。どちらかといえば攻撃型で、4人のフォワードがつく。ミッドフィルダー、バックスとも3人いるので、安心して攻撃に集中できるだろう。



フランス

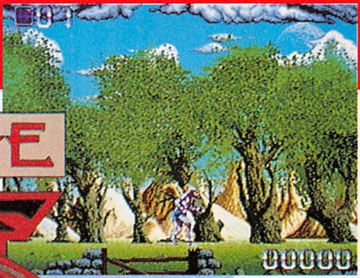


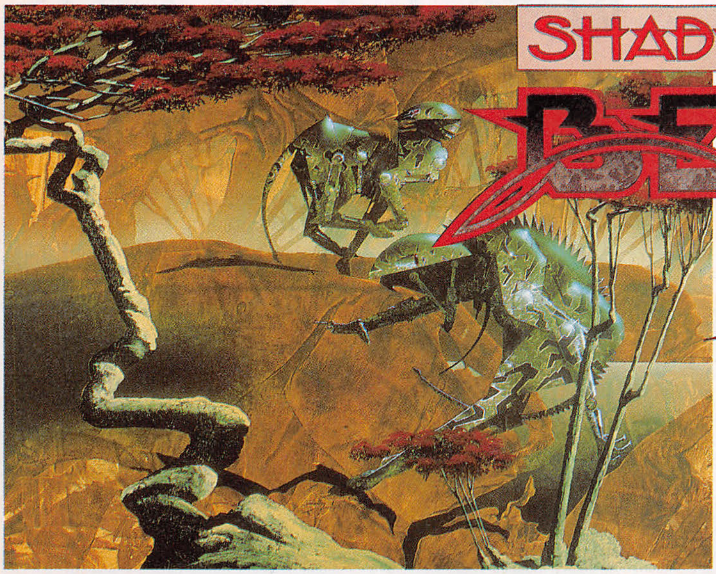
ユーゴスラビア

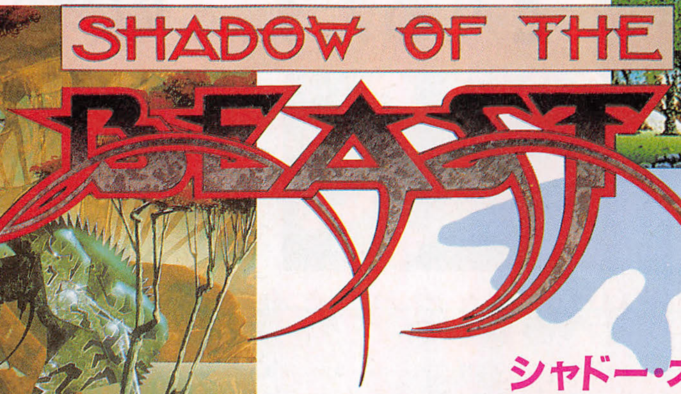
開発状況

完成度は85パーセント以上！ 微調整を済ませたら、あとは12月の発売を待つのみ。（ヒューマン 茶々丸）

緊急速報2







シャドー・オブ・ザ・ビースト

パソコン、アミガからの移植ソフト『シャドー・オブ・ザ・ビースト』。よーく目を凝らして写真を見てみて、グラフィックがビューティフルでワンダフルでしょ。最近、このようなパソコンからの移植モノのゲームが目立つよね。やはり、いいゲームはどんどん移植してもらいたいのだ。ついでに、98のアレやTOWNSのアレとかも移植してくださいよ。お願いしますよぉ。

メガドライブ	アクション	カートリッジ
	ビクター音楽産業　価格未定　12月発売	4メガ

邪悪な野獣の化身、ビーストを倒せ!!
超美麗サイバーアクションゲーム!!

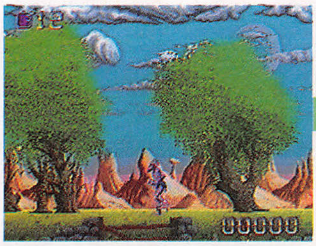


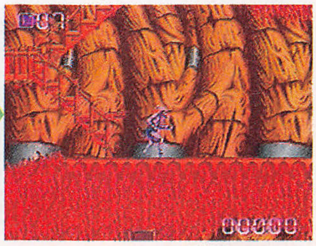
『シャドー・オブ・ザ・ビースト』は、イギリス生まれのアクションゲーム。日本のアクションゲームのように、何面、何ステージなどという仕切りがなく、どこへ移動するのも自由。基本的には、地下や建物などへの入り口を探し、そこへ入っていくのだ。

またマップ上には、数々のトラップが仕掛けられている。そこを通過するために必要とするアイテムを探したりと、アドベンチャー的要素も盛り込まれているのだ。

このゲームの最大のウリは、めちゃくちゃキレイでサイバーなグラフィック。すごく細かいところまで描き込まれているでしょ。しかも、背景が同時に13重スクロールするのだ。13重といったらスゴイよ。背景が13個重なっているんだよ。笑点のザブトンが重なる枚数よりも多いのだ。もちろん登場するモンスターも、サイバーなモノが多い。日本人じゃ思いもつかないような、ワケのわからないイギリスっぽいモンスターがいっぱいいなのだ。

そうそうPCエンジンのスーパーCD・ROM²にも移植されるぞ。そっちのほうも楽しみだね。







➡シグノシスの社名ロゴ。イカス。

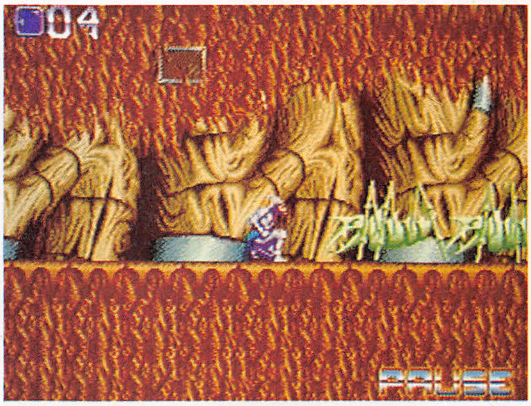
『シャドー・オブ・ザ・ビースト』はイギリスのソフト会社、シグノシスによって作られたのだ。ヨーロッパ、アメリカで発売されるやいなや、アミガ版で売上第1位を獲得した、モンスターソフトだ。メガドライブ版は、敵キャラのグラフィック、動き等をパワーアップ。パソコン版よりも、アクション性を高めたのだ。

グロテスクなモンスターたち



➡このようなカッチョイイモンスターがたくさん登場。

ビューチホー!!



⬅スリル、スピード、臨場感にあふれたアクションゲーム。見ているだけでもおもしろい。ちなみに早い、うまい、安いは牛丼。

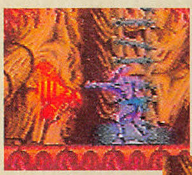




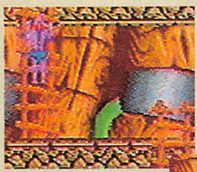
とりあえず、この樹へ入ってみよう!!

地上マップを左に歩いて行くと、INという文字が書かれている樹が見えてくる。樹のなかは、とっても不気味な雰囲気。トラップも多く、一筋縄では進めそうにもない。このゲームは、反射神経を要するアクションゲームではなく、どちらかというとモンスターやトラップの出現パターンを覚える覚えゲームなのだ。だからパターンさえ覚えれば、おじいちゃんでも思いっきり遊べる!! と思うぞ。

MADE IN イギリスのモンスターたち①



⬇ブタだかサイだかわからないが、動物園にいそうなモンスター。生意気にも剣を持っているので、刺されないようにね。



⬇巨大な蜂のモンスター。さっきの小蜂のオヤブンか？ 爆弾関係を落としてくるのでうまく避けるのだ。避けるが勝ち。



⬆蜂の形をしたモンスター。画面の端から真横にまっすぐ飛んでくるのだ。ボーッとしていると体当たりされるぞ。



⬆おもちゃ屋で売られていた、階段をひとりでに駆け下りるスプリングみたいなモンスター。ボヨヨンと跳ねている。

こいつの持っている水晶を壊すと Power UP!!

主人公の基本攻撃は、パンチとキックだけ。いくらキックといっても、ジャイアント馬場の16文キックの破壊力には及ばない。そこで、各所に出現するアイテムを取り、ジャイアント馬場の16文キックに相当する破壊力を身につけるのだ。剣、銃、魔法などを入手することによって、バリエーションあふれる攻撃をすることができるのだ。剣を取ればタイガージェットシンに早変わりだ(?)。

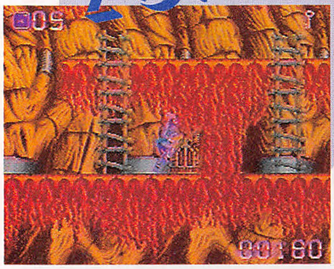


⬅炎を避けながら、水晶玉を破壊しよう。

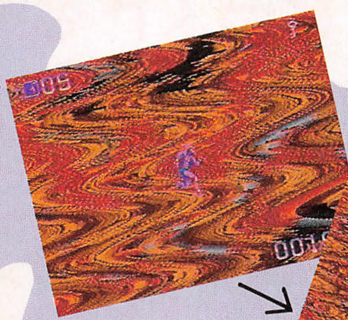


➡すると、遠方へ攻撃ができるようになる。

WARP ZONE!!

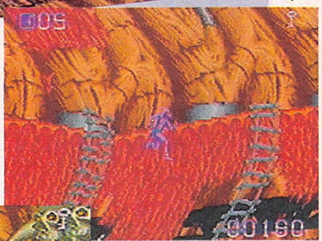


⬆これが、問題の変な機械。コイツに触れるとグニャグニャとワープする。





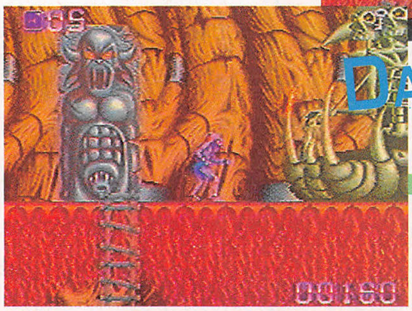




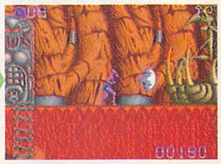
へんな機械に触ったら、いきなりワープしてしまったのだ。このグニャグニャのワープゾーンを抜けると、いきなりボスが出現。このボス、主人公を壁に押し潰そうとどんどん迫ってくる。早めに倒さないと、ディズニーアニメに出てきそうなペラペラの人間になってしまうぞ。それにしてもこのボスなんかワケのわからない形をしているよね。やるなイギリス人!!

BOSS

⬇主人公の左側にある壁に押し潰そうとするのだ。攻撃の手を緩めるな。

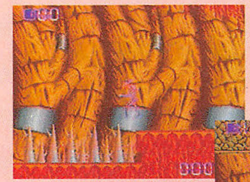


DAAAAAN!!



⬆攻撃力をパワーアップしていれば、ラクショーだ。

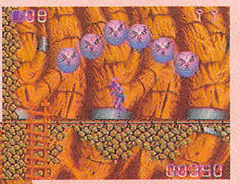
いぢわるなトラップ



⬆ヘタにジャンプをして飛び下りると、下には針の山な一んてこともあるのだ。ムチャなジャンプは怪我一生。



⬇『R-TYPE』の3面のボスかと思ってしまうが、ちょっとちが一う。走り抜けるのだ。

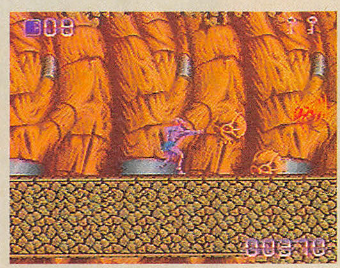


⬆よく見ると、シグノシスのマークなのだ。さすがイギリス、やることが大胆不敵。コマーシャルを入れるなんて。

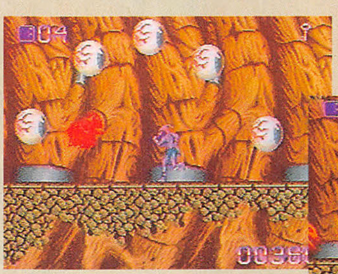
ボスをやっつけたらドンドン先へ進めー!!

ワケのわからないボスをやっつけると、新しい道が開ける。遠慮せずにどんどん先へ進むのだ。ただボーッと進むだけではイケナイ。途中にはカギやスパナなど、冒険に必要なアイテムが落ちている。必ず拾おう。また、ところどころに体力を回復する薬が落ちているので、これも絶対に拾って飲むのだ。画面左上に表示されている数字が主人公の体力。これが0になるとゲームオーバーなのだ。

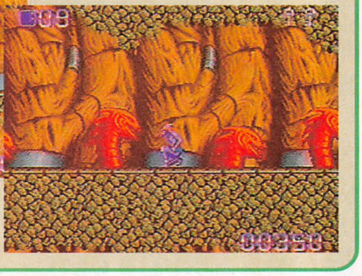
MADE IN イギリスのモンスターたち②



⬆地面の底から、湧き出るように出現するモンスター。ドクロのような顔つきがとってもグロテスクでいやーんばか。

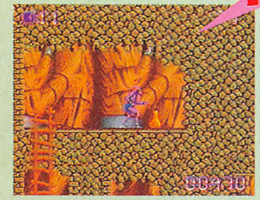


⬆目玉の大群が飛び跳ねているのだ。目玉と目玉のあいだをすり抜けて進もう。前からもモンスターがぁぁ!!

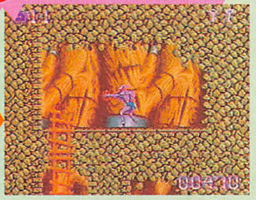


⬇ドラゴンの大群。いわゆるドラゴンズだ。しかし中日ではないので注意。星野監督のように手ごわいモンスター。

こいつを飲むとPower UP!!



⬆おっ、薬を発見。これをゴクゴク飲むとパワーアップ。



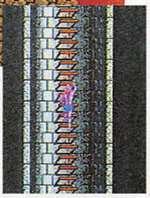
⬆手のまわりが赤く光り、パワーのあるパンチを打てるのだ。

またまたボスだ!

ジャンジャカジャーンとまたまた巨大ボスのお出ましだ。このボスは口から炎を吐いてくるので要注意。炎の出るタイミングを見計らって、殴る蹴るの連続攻撃でバッチグー。ボスをやっつけると、井戸へと通じるハシゴが出現。やっと地上へ戻れるのだ。



⬅うまく炎を避けてパワーパンチを繰り出すのだ。けっこう弱いからすぐ倒せるぞ。

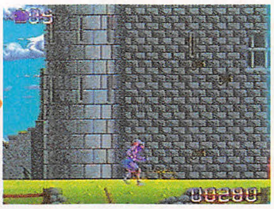


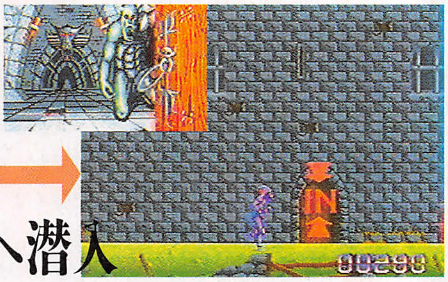


➡ハシゴを上ぼって、地上へ出よう。さてこんどは、右のほうにでも行ってみるか。









お城のなかへ潜入 先はまだまだ長いのだ!!

右へ右へと進んで行くと、こんどは城が見えてくる。では、さっそく入ってみよう。おじゃましまーす!! と元気よく入ったのはいいが城のなかは薄暗い。コワイヨーといってもしょうがない。城の入り口の近くにある、たいまつを取って入らなくてはいけないのだ。

MADE IN イギリスのモンスターたち③

城のなかも変わったモンスターでいっぱいだ。いったい何種類いるんだろうかと思うくらい多数のモンスターが所狭しとウジャウジャ登場。当然、地上にもモンスターは出現する。地上のモンスターは巨大で凝ったヤツが多く、見ているだけでもおもしろいのだ。主人公もどこかモンスターみたいでしょ。じつは主人公も、ビーストの部下だったのだ。悪から正義に寝返ったってワケ。なんか、仮面ライダーみたいなのだ。



⬅剣が天井から降ってきたのだ。串刺しになりたくなかったら、パターンを読め。



⬅カッチョイイ乗り物に乗ったオジサンが、爆発物関係を落としてくる。ぞ。これも避けれ。



⬅ジャンケンをしているようだが、そうではない。この巨大な手につかまれたらコナゴナ。



➡巨大グモの登場。しかも、前からは樽が転がってきたのだ。ジャンプで避けれー。



➡マンホール(?)のフタが開いて、なかからモンスターが。ミサイルをぶっぱなしてくる。



➡この石像を壊すと、なかから石像と同じ形をしたモンスターが出現する。映画『エイリアン』に出てきそうなモンスターだ。

開発状況

完成度は70パーセントといったところでしょうか。PCエンジン版もよろしく。 ビクター音楽産業 南氏

徹底攻略 PRO SOCCER

'93年の春から、プロサッカーの公式戦、Jリーグが開催される。それまではボールを蹴って待つのもいいが、ゲームで遊ぶのも捨て難い。うーむ。

SF スーパーファミコン	スポーツ	バックアップカートリッジ
	イマジニア　9月20日発売　8000円[込]	4メガ



"習うより慣れる"ただそれだけ

この『プロサッカー』は、ヨーロッパで数々の賞を総ナメにしたパソコンのゲーム『キックオフ2』を忠実に移植したものだ。そのため、ゲームスピードがやたらに速い。初めて遊ぶときは、後頭部が硬直するぐらいビビりまくるだろう。とにかくこのスピードに慣れなければ、ゲームを極めるどころか遊ぶことすらままならない。何度もプレーして、スピードに対応できる体作りから始めるのだ。だが、徹夜明けにプレーすると、気持ち悪くなる恐れがあるから注意せよ。



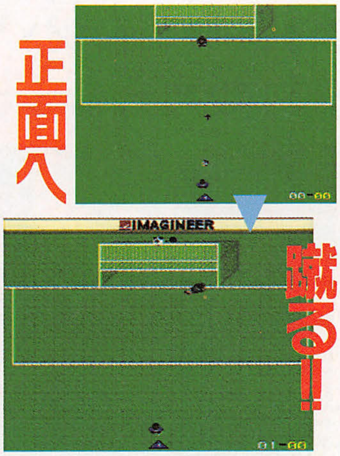
⬅ボーッとしてると、ボールはあっという間に通過する。ちぇ。

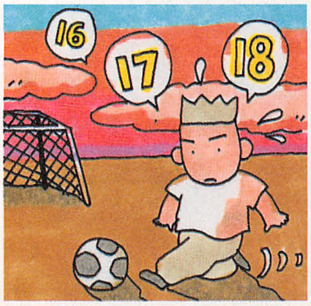


練習しようそうしよう

ゲームスピードに慣れたからっていきなり試合をやっても蹂躙されるだけ。最初は黙ってプラクティス、練習あるのみだ。スキルでは、パスの出し方はもちろん、画面左上の全体図を見ながらプレーする訓練をしよう。スピーディーに展開するため、通常のサッカー以上にロングパスが有効なのだ。

ペナルティーでは捕球より、蹴る練習だ。中央を狙ってボタンを爪で弾くようにすれば、ほとんど決まるぞ。確実に決めていれば、相手がいつか外してくれるだろう。





たてパスに始まりキーパーに終わる

プラクティスで目蓋に焼きつくほど練習したら、いよいよ実戦だ。練習しまくったロングパスを思う存分使うワケだが、ただロングパスを出せばいいってもんじゃない。たてにつないでいくのだ。俗にいうたてパスってヤツ。センターラインから2本つなげば、2秒もたたないうちにゴール前へ持っていける。あとは、キーパーのいないところに蹴り込むだけ。ハットトリックも夢じゃないだろう。

しかし、逆に相手に攻められた場合にはどうすればよいか。ペナルティーエリアの外であれば、反則をとられてもいいからスライディングをかけて流れを止める。そして、ボールを奪ってキーパーに返せばよい。エリア内だったら、キーパーに運をまかせてこらえろ。



⬆ゴール前まで持ち込んだら、とっととシュートしよう。運がよければ入るもの。



⬆危なくなったら、さっさとキーパーにボールを戻す。このほうが反撃しやすい。

危険なプレーはやめましょう

『プロサッカー』には、30人の審判が存在する。審判にもそれぞれ個性があり、反則のとり方もバラバラだ。背後からのスライディングは、危険なプレーとして確実に反則をとられるが、審判が厳しいときはいきなり退場になる。退場になると、人数が少ないまま試合が行なわれてしまうのだ。損だよ。



世界の頂点をめざす24チームを把握しろ

試合にパスパス勝てるようになったら、最終目標のワールドカップをめざす。ワールドカップは、全24チームが6つのグループにわかれて予選のリーグ戦を3試合ずつ行なう。そして、予選グループで優勝した6チームと、その他勝ち点順に10チームが選ばれる。その計16チームで決勝トーナメントを行ない、それに勝つとワールドカップ優勝とあいなるワケだ。全部で7試合をこなさなければいけない。けっこうハードスケジュールだが世界一のためだ。我慢せよ。

また、自分の腕を生かすも殺すも悲しいかな使うチームにかかわってくる。スピードのあるチームを選べば、まったく問題ない。ドイツなんか選んだ日には、もう左うちわ状態だ。でも、自分が日本国籍だったらジャパン、コスタリカ国籍だったらコスタリカを選びたい。チームの弱さは自分の力で補って、ある程度は我慢しよう。頭の柔軟な人だったら、カメルーンやオランダ辺りのシブイところがオススメだ。



⬅これが全24チームである。グループわけに注目せよ。



⬆Aグループだったらイタリアの独壇場だ。もう余裕も余裕。片手間で大丈夫だ。



イタリア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
M.ROCKS	KP	229	90	84	85	0
F.GAREGE	DF	229	75	89	88	26
R.BELGONE	DF	226	73	87	86	24
R.GALVANI	DF	223	71	85	84	22
C.MASERATI	DF	220	69	83	82	20
H.ANTONIO	MF	229	81	95	88	32
T.PORITAN	MF	226	79	93	86	30
J.JOPANNI	MF	223	77	91	84	28
F.MACHMAN	FW	229	93	95	88	18
S.BIOPOW	FW	226	91	93	86	16
K.STRECH	FW	223	89	91	84	14
P.RASH	KP	226	90	82	83	0
M.TARUDINI	DF	226	67	81	80	28
M.ZOROH	MF	220	75	93	82	34
K.GUCHIO	FW	220	91	89	82	20

カテナチオと呼ばれる堅固なディフェンスが特長だ。

オーストリア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
S.PLATEN	KP	226	90	78	81	0
F.KAFKA	DF	226	71	83	84	26
G.HERDER	DF	223	69	81	82	24
E.HEBBEL	DF	220	67	79	80	22
N.GERHARDT	DF	217	65	77	78	20
S.FREUD	MF	226	77	89	84	32
A.MULLER	MF	223	75	87	82	30
H.FOUQUE	MF	220	73	85	80	28
G.FISCHER	FW	226	89	89	84	18
J.FICHTE	FW	223	87	87	82	16
A.DURER	FW	220	85	85	80	14
W.DILTHEY	KP	223	90	76	79	0
D.BERN	DF	223	63	75	76	28
H.BRUGGE	MF	217	71	87	78	34
N.ARNIM	FW	217	87	83	78	20

ディフェンス型のチーム。守って守って守り抜こう。

チェコスロバキア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
V.BULIC	KP	223	92	78	81	0
D.FRUNKS	DF	223	73	83	84	26
K.LATOU	DF	220	71	81	82	24
F.MIL	DF	217	69	79	80	22
M.HASHEK	DF	214	67	77	78	20
L.SAMONE	MF	223	79	89	84	32
P.VOKOVICH	MF	220	77	87	82	30
Y.HOUNEC	MF	217	75	85	80	28
J.KASANIC	FW	223	91	89	84	18
L.SKUFRAB	FW	220	89	87	82	16
D.PUCHEN	FW	217	87	85	80	14
V.JYANSA	KP	220	92	76	79	0
B.PECLE	DF	220	65	75	76	28
H.BELBOAT	MF	214	73	87	78	34
M.RACTAH	FW	214	89	83	78	20

地道にパスをまわして、少ない得点のチャンスを狙う。

アメリカ

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
C.YOUNG	KP	217	90	72	75	0
P.TYLER	DF	217	65	77	78	26
R.JAMES	DF	214	63	75	76	24
M.WHITE	DF	211	61	73	74	22
P.DAVIS	DF	208	59	71	72	20
C.HERRIS	MF	217	71	83	78	32
K.BELL	MF	214	69	81	76	30
D.JACOBY	MF	211	67	79	74	28
F.CAGE	FW	217	83	83	78	18
B.WOOD	FW	214	81	81	76	16
F.LISH	FW	211	79	79	74	14
J.COX	KP	214	90	70	73	0
R.SMITH	DF	214	57	71	70	28
B.MARK	MF	208	65	81	72	34
J.GILLS	FW	208	81	77	72	20

スポーツ大国もサッカーに関しては、見せ場がないぞ。

ブラジル

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
W.LENNON	KP	229	90	82	87	0
H.CALOS	DF	229	75	87	90	26
J.MONTE	DF	226	73	85	88	24
G.KASH	DF	223	71	83	86	22
K.AUSFALT	DF	220	69	81	84	20
F.FALCON	MF	229	81	93	90	32
K.JYONIR	MF	226	79	91	88	30
R.EDEN	MF	223	77	89	86	28
D.SOLATS	FW	229	93	93	90	18
P.ZEKING	FW	226	91	91	88	16
R.VERINO	FW	223	89	89	86	14
P.ELET	KP	226	90	80	85	0
Y.JOEGE	DF	226	67	79	82	28
A.SARA	MF	220	75	91	84	34
P.GETTER	FW	220	91	87	84	20

世界を代表するサッカー王国。短いパスを多用する。

スウェーデン

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
A.JYANSEN	KP	217	90	76	77	0
M.DOSON	DF	217	67	81	80	26
K.KALSIO	DF	214	65	79	78	24
V.SIFA	DF	211	63	77	76	22
D.KUMAN	DF	208	61	75	74	20
E.SORAS	MF	217	73	87	80	32
H.DEPTHES	MF	214	71	85	78	30
M.YACOBS	MF	211	69	83	76	28
P.ANDESON	FW	217	85	87	80	18
R.DELON	FW	214	83	85	78	16
K.RATTS	FW	211	81	83	76	14
W.PAOSON	KP	214	90	74	75	0
C.LEVIN	DF	214	59	73	72	28
R.PETERSON	MF	208	67	85	74	34
M.ANDRE	FW	208	83	81	74	20

最近、実力をつけてきた強豪。攻撃力バツグンである。

スコットランド

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
W.RALEIGE	KP	223	90	78	83	0
C.CHURCHIL	DF	223	71	83	86	26
A.EVANS	DF	220	69	81	84	24
J.MAXWELL	DF	217	67	79	82	22
F.SINDEY	DF	214	65	77	80	20
M.ADAMS	MF	223	77	89	86	32
P.JOHN	MF	220	75	87	84	30
T.HERRIS	MF	217	73	85	82	28
B.ROW	FW	223	89	89	86	18
C.RHODES	FW	220	87	87	84	16
E.MOORE	FW	217	85	85	82	14
M.SCOTT	KP	220	90	76	81	0
W.KNIGHT	DF	220	63	75	78	28
M.HART	MF	214	71	87	80	34
F.MOON	FW	214	87	83	80	20

長いパスでの攻撃を信条とする。スタミナに難あり。

コスタリカ

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
A.CRAKE	KP	220	90	74	77	0
R.DESKINS	DF	220	67	79	80	26
P.GABSON	DF	217	65	77	78	24
W.WHITE	DF	214	63	75	76	22
F.GENTS	DF	211	61	73	74	20
L.DEAN	MF	220	73	85	80	32
L.SFIKINDS	MF	217	71	83	78	30
M.JOEDAN	MF	214	69	81	76	28
S.SONIKS	FW	220	85	85	80	18
D.PANANIKS	FW	217	83	83	78	16
S.ELEKITES	FW	214	81	81	76	14
C.HEAR	KP	217	90	72	75	0
S.FITTES	DF	217	59	71	72	28
O.DESTEN	MF	211	67	83	74	34
L.HEIGE	FW	211	83	79	74	20

攻守にバランスのとれたチーム。攻撃的な人間が多い。

ベルギー

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
N.ILLUSIN	KP	223	90	76	79	0
O.MAGENTA	DF	223	69	81	82	26
I.ANDENSON	DF	220	67	79	80	24
T.GESTS	DF	217	65	77	78	22
A.IMPOST	DF	214	63	75	76	20
L.NELSON	MF	223	75	87	82	32
P.EARD	MF	220	73	85	80	30
O.ELESSE	MF	217	71	83	78	28
C.RIKSON	FW	223	87	87	82	18
B.CROIT	FW	220	85	85	80	16
A.OPRANS	FW	217	83	83	78	14
L.PAUL	KP	220	90	74	77	0
C.LIST	DF	220	61	73	74	28
K.TED	MF	214	69	85	76	34
K.DENGE	FW	214	85	81	76	20

サッカーの盛んな国に囲まれているが、地味である。

スペイン

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
D.SEAMAC	KP	220	90	78	79	0
A.PASCAL	DF	220	69	83	82	26
D.BRIGHTER	DF	217	67	81	80	24
O.REYAOAT	DF	214	65	79	78	22
D.KALTZL	DF	211	63	77	76	20
B.SOCRAT	MF	220	75	89	82	32
F.PRACINO	MF	217	73	87	80	30
D.MOUSE	MF	214	71	85	78	28
I.ROSHIO	FW	220	87	89	82	18
D.MASTERS	FW	217	85	87	80	16
O.FRISKY	FW	214	83	85	78	14
I.ZOKIV	KP	217	90	76	77	0
D.FETHER	DF	217	61	75	74	28
A.MOMCHI	MF	211	69	87	76	34
O.NEEOAO	FW	211	85	83	76	20

ラテン系の血が騒ぐ個人技重視のチーム。パスがよい。

ウルグアイ

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
PARAS	KP	226	90	82	83	0
GEOSON	DF	226	73	87	86	26
JIGI	DF	223	71	85	84	24
ZOKKOS	DF	220	69	83	82	22
HAJI	DF	217	67	81	80	20
UNDOU	MF	226	79	93	86	32
CHICO	MF	223	77	91	84	30
BANARI	MF	220	75	89	82	28
FUMIN	FW	226	91	93	86	18
JOBSON	FW	223	89	91	84	16
BUTMA	FW	220	87	89	82	14
WASHE	KP	223	90	80	81	0
KALREN	DF	223	65	79	78	28
JOEDAN	MF	217	73	91	80	34
MORIS	FW	217	89	87	80	20

ファールすれすれのプレーを連発する南米の強豪だ。

フランス

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
M.STENDHAL	KP	220	92	76	79	0
A.PROTH	DF	220	71	81	82	26
P.CORNEILLE	DF	217	69	79	80	24
J.ARENTH	DF	214	67	77	78	22
C.DAUPHIN	DF	211	65	75	76	20
H.BERGSON	MF	220	77	87	82	32
T.HELESS	MF	217	75	85	80	30
T.IGANA	MF	214	73	83	78	28
P.VERLAINE	FW	220	89	87	82	18
M.PASTIC	FW	217	87	85	80	16
D.LESSEPS	FW	214	85	83	78	14
A.DAUDET	KP	217	92	74	77	0
E.MONTAIGNE	DF	217	63	73	74	28
P.BARAKAN	MF	211	71	85	76	34
M.RICHELIEU	FW	211	87	81	76	20

華麗なドリブル、正確なパスワークが売り物の名門だ。

アルゼンチン

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
G.INGCHAR	KP	229	92	82	85	0
S.ELESTAR	DF	229	77	87	88	26
H.RUGENT	DF	226	75	85	86	24
P.SIMON	DF	223	73	83	84	22
L.BACHSTAR	DF	220	71	81	82	20
A.BULCHECK	MF	229	83	93	88	32
P.CALHERE	MF	226	81	91	86	30
T.JUSTIME	MF	223	79	89	84	28
O.RASSARER	FW	229	95	93	88	18
D.PARAVORA	FW	226	93	91	86	16
G.BALDENT	FW	223	91	89	84	14
O.ADERAS	KP	226	92	80	83	0
D.PASADINA	DF	226	69	79	80	28
M.CAMPAS	MF	220	77	91	82	34
L.TARANTY	FW	220	93	87	82	20

能力のとび抜けた選手を使いこなせば楽勝ペースだぞ。

ソビエト

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
D.CHISIV	KP	217	90	74	79	0
K.ROMANOV	DF	217	67	79	82	26
C.FERISKI	DF	214	65	77	80	24
B.REGINSKI	DF	211	63	75	78	22
A.DONOHOV	DF	208	61	73	76	20
F.GORIK	MF	217	73	85	82	32
S.WOKSKI	MF	214	71	83	80	30
S.RENINSKI	MF	211	69	81	78	28
G.RUBACHOV	FW	217	85	85	82	18
K.MOKKA	FW	214	83	83	80	16
P.BEGINSKI	FW	211	81	81	78	14
L.STARMAN	KP	214	90	72	77	0
P.RESTKE	DF	214	59	71	74	28
C.COVSKI	MF	208	67	83	76	34
M.MOLCHIV	FW	208	83	79	76	20

強力なフォワードで地味なディフェンスをカバーしろ。

ルーマニア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
H.KLEIST	KP	217	92	74	77	0
C.RAUCH	DF	217	69	79	80	26
K.RATHENAU	DF	214	67	77	78	24
F.HEBBEL	DF	211	65	75	76	22
G.OHM	DF	208	63	73	74	20
M.HALLER	MF	217	75	85	80	32
P.ROLAND	MF	214	73	83	78	30
G.LIEBER	MF	211	71	81	76	28
M.PIANCK	FW	217	87	85	80	18
H.WALTER	FW	214	85	83	78	16
F.RUCKERT	FW	211	83	81	76	14
K.SCHINKEL	KP	214	92	72	75	0
A.SIMON	DF	214	61	71	72	28
L.UHLAND	MF	208	69	83	74	34
E.WOLF	FW	208	85	79	74	20

サッカーより国の状態が心配だが、スタミナに注意。

カメルーン

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
R.LUSIA	KP	220	90	76	81	0
O.VEEK	DF	220	69	81	84	26
L.GAUDUN	DF	217	67	79	82	24
S.BISE	DF	214	65	77	80	22
M.GÍJIAS	DF	211	63	75	78	20
F.AKEM	MF	220	75	87	84	32
N.DERAMOB	MF	217	73	85	82	30
K.NUCHIS	MF	214	71	83	80	28
M.MASHNE	FW	220	87	87	84	18
J.CHEKAN	FW	217	85	85	82	16
P.MALE	FW	214	83	83	80	14
C.RUELA	KP	217	90	74	79	0
D.MOSES	DF	217	61	73	76	28
F.GERETS	MF	211	69	85	78	34
K.LOGH	FW	211	85	81	78	20

アフリカの大地で培われた体力でひと波乱おこせ。

ドイツ

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
H.IGNORE	KP	232	90	82	85	0
P.BREMEN	DF	232	75	87	88	26
K.SORER	DF	229	73	85	86	24
J.AUGSTER	DF	226	71	83	84	22
S.KALTS	DF	223	69	81	82	20
F.BACKSTAR	MF	232	81	93	88	32
G.FRONE	MF	229	79	91	86	30
A.HESTER	MF	226	77	89	84	28
R.TRAVELSKY	FW	232	93	93	88	18
R.MATELOS	FW	229	91	91	86	16
C.RIGSMAN	FW	226	89	89	84	14
R.BOMFOS	KP	229	90	80	83	0
F.BRITER	DF	229	67	79	80	28
K.MIYER	MF	223	75	91	82	34
D.MIAR	FW	223	91	87	82	20

ベルリンの壁を破壊する威力のシュートを蹴りこめ!

ユーゴスラビア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
H.YEJICH	KP	226	90	80	85	0
N.BODSVICH	DF	226	73	85	88	26
D.SUCHICH	DF	223	71	83	86	24
K.SOCTACH	DF	220	69	81	84	22
H.LEOVICH	DF	217	67	79	82	20
J.GISDEVICH	MF	226	79	91	88	32
K.ITAVICH	MF	223	77	89	86	30
B.NETDACH	MF	220	75	87	84	28
Y.FISTAVICH	FW	226	91	91	88	18
D.HATACH	FW	223	89	89	86	16
G.DESVICH	FW	220	87	87	84	14
M.BUKBICH	KP	223	90	78	83	0
N.GERTSVICH	DF	223	65	77	80	28
H.VIKCH	MF	217	73	89	82	34
I.VELICH	FW	217	89	85	82	20

革命がおきるわりには防御の強いチームである。うむ。

コロンビア

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
JIGITA	KP	214	90	74	75	0
DANJYO	DF	214	65	79	78	26
ROKO	DF	211	63	77	76	24
PASKA	DF	208	61	75	74	22
RARA	DF	205	59	73	72	20
STRADEN	MF	214	71	85	78	32
GAUSIO	MF	211	69	83	76	30
PITHAS	MF	208	67	81	74	28
BARDARE	FW	214	83	85	78	18
GEODERON	FW	211	81	83	76	16
PASCAL	FW	208	79	81	74	14
LED	KP	211	90	72	73	0
KAROS	DF	211	57	73	70	28
TAROCH	MF	205	65	83	72	34
PONPINO	FW	205	81	79	72	20

南米スタイルのドリブルと短いパスでゴールへ攻めろ。

ジャパン

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
K.YOKOTA	KP	214	92	72	75	0
T.SUZUKI	DF	214	67	77	78	26
F.KATOH	DF	211	65	75	76	24
E.MINAMI	DF	208	63	73	74	22
H.TUKADA	DF	205	61	71	72	20
K.MIURA	MF	214	73	83	78	32
N.OGAWA	MF	211	71	81	76	30
A.NAKATANI	MF	208	69	79	74	28
J.KONUMA	FW	214	85	83	78	18
R.KONNO	FW	211	83	81	76	16
K.MITA	FW	208	81	79	74	14
S.NISIDA	KP	211	92	70	73	0
A.SETA	DF	211	59	71	70	28
S.SHOJI	MF	205	67	81	72	34
C.HONDA	FW	205	83	77	72	20

チームの組織力はよいが、スピードがトロすぎる。

イングランド

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
L.CARROLL	KP	229	90	80	83	0
P.ADAMS	DF	229	73	85	86	26
G.THOMAS	DF	226	71	83	84	24
T.MACAULAY	DF	223	69	81	82	22
R.GISSING	DF	220	67	79	80	20
A.CARTER	MF	229	79	91	86	32
W.STANLEY	MF	226	77	89	84	30
J.LISTER	MF	223	75	87	82	28
P.LOUIS	FW	229	91	91	86	18
R.DARWIN	FW	226	89	89	84	16
T.MILTON	FW	223	87	87	82	14
M.LEIGH	KP	226	90	78	81	0
K.SMITH	DF	226	65	77	78	28
A.COX	MF	220	73	89	80	34
P.ANDREW	FW	220	89	85	80	20

サッカー発祥の地。ロングパスでいっきにゴール前へ。

オランダ

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
P.YONSOB	KP	226	92	80	83	0
C.CROTS	DF	226	75	85	86	26
W.ALEN	DF	223	73	83	84	24
U.HARN	DF	220	71	81	82	22
K.RAYKATS	DF	217	69	79	80	20
B.KEYMAN	MF	226	81	91	86	32
K.NEWSKING	MF	223	79	89	84	30
E.KELT	MF	220	77	87	82	28
B.KELT	FW	226	93	91	86	18
R.SLITT	FW	223	91	89	84	16
S.CRAFT	FW	220	89	87	82	14
W.TULISH	KP	223	92	78	81	0
R.LINEBRIGE	DF	223	67	77	78	28
W.CARHOUSE	MF	217	75	89	80	34
F.BACKTY	FW	217	91	85	80	20

スピーディーな試合運びができる数少ないチーム。

アイルランド

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
M.RICHARD	KP	223	90	80	81	0
D.GILL	DF	223	71	85	84	26
D.RICARDO	DF	220	69	83	82	24
A.SMITH	DF	217	67	81	80	22
D.GREEN	DF	214	65	79	78	20
P.TYLER	MF	223	77	91	84	32
R.LEVEL	MF	220	75	89	82	30
F.GASTON	MF	217	73	87	80	28
M.MORRIS	FW	223	89	91	84	18
J.VINCENT	FW	220	87	89	82	16
D.GEORGE	FW	217	85	87	80	14
E.RUSSELL	KP	220	90	78	79	0
M.TURNER	DF	220	63	77	76	28
J.FOLT	MF	214	71	89	78	34
D.EDWARD	FW	214	87	85	78	20

イギリスの隣りの国だが、そのわりには地味すぎる。

エジプト

名前	ポジション	速さ	シュート力	パス力	スタミナ	攻撃度
DEMU	KP	214	90	72	77	0
SADHM	DF	214	65	77	80	26
GERSAN	DF	211	63	75	78	24
ALXS	DF	208	61	73	76	22
NATIAN	DF	205	59	71	74	20
JOBEL	MF	214	71	83	80	32
TARIDAS	MF	211	69	81	78	30
TOUSAN	MF	208	67	79	76	28
MUVARCH	FW	214	83	83	80	18
JYAMA	FW	211	81	81	78	16
MOHMAD	FW	208	79	79	76	14
LEKSAN	KP	211	90	70	75	0
SAMMSIN	DF	211	57	71	72	28
BARSAN	MF	205	65	81	74	34
HACHINSAN	FW	205	81	77	74	20

最近カメルーンに押されっぱなしのアフリカの古豪。



映像文化の歴史を辿(たど)ると、映画もテレビも初期の時代には先輩達のいない職場で、若い人達が伸び伸びと思う存分力を出し、素晴らしい傑作を生みました。

いま、TVゲーム界がその時期に当たるでしょう。そのチャンスを生かしてプロの道をと思っているキミに、ゲーム・ソフトの制作技術を教える学校がある、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。　パソコンの経験がなくても、一人一人に適応した環境でクラス編成して、基本から学習するので安心できる。その上、1人2台のコンピュータが使える。講師陣は第一線で活躍している現役。　このようにゲーム業界での活躍に夢を託す人のために、充分お応えする環境を整えてHCSは情熱的、個性的、生徒を募集しています。

■募集定員

☆コンピュータ・ゲーム課程（2年制）…200名
アセンブリ・プログラミング、CG及びゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・制作実習ほか。

☆ニューメディア・プロデュース&CG課程（1年制）…100名
プロデューシング、アニメーション技術、コンピュータ基礎、コンピュータ・ゲーム基礎、コンピュータ・グラフィックス、

■学校説明会

9月8日(日)・10月13日(日)・11月10日(日)
※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

やれやれ

●いまいましいドくそ熱い陽気で頭が腐りそうであるが、それももうすぐ終わるであろう。秋から冬にかけては、我が強大なる帝国の比類なきボイラーが活躍して、ウォームでアンニュイな生活が送れる。だからボイラーの括約筋ではないと言っておる、たわけがっ!!

●としまえんのハイドロポリスは海水パンツが食い込む。

（東京都　馬馬パニック）

●おお、聖なる超時空遊園地帯へ行ったのであるな。ハイドロポリスのすさまじき勢いで食い込んだか、ご苦労である。ところでいまどき海水パンツはやめよ。トレンディーなヤングガイは水着と呼べ。

●涼しくしてゲームばかりしていたので、直射日光に当たるとめまいがしてぐったりするようになった。（神奈川県　アオ九）

●かなり弱っておるな。日焼けサロンに通って抵抗力をつけよ。

●いとこはハイテクなオムツを装備している。もれないギャザーとかおしっこ吸収体とか変なのが入っていて、絶対にもれない。おしりもかぶれない。

（長野県　ハイパーパンパース）

●まだまだハイテクではない。帝国では現在、ウンコ吸収体を開発中である。これが完成すれば帝国の便器はつねにピッカピカである。

●部屋に置いてあったスーパーファミコンが割れました。これは心霊現象でしょうか？

（大分県　チョコボン）

●貴様、帝国をナメておるだろう。「じつは僕が踏みました（これは雑誌に載せないでください）」などと書きおって!!　帝国は捏造はせぬ。罰として本体醤油漬けの刑。

●『ファイナルファンタジーⅣ』のデータが消えないように、カートリッジを鍛えている。鍛え方は、日光に当てる、食塩水につける、土に埋めるなどです。

（石川県　クリスタル）

●理科の実験のようであるが、貴様も嘘つきであるな。8800円のカートリッジを食塩水につけるとは思えぬ。罰は記録データ削除だ。

●『シムシティー』のカートリッジに蟻が集まってきます。もしかしたら『シムアント』に進化するのかも……。（大阪府　ライト）

●せぬ。100億ガバス賭けてもよいぞ。カートリッジに駄菓子エキスなどが付いているだけである。

●塩鮭と海苔をのせたごはんにお茶をかけて食べると内臓がねじれるほどうまい。

（北海道　北島サブやん）

●ああ哀れな北島サブやんよ、世間知らずの北島サブやん(14歳)よ。それはお茶漬けである。世間一般誰でも知っている和風メニューだ。

●台風の目と目があったので、根性焼きやしごきなどをして台風にヤキを入れてやった。

（沖縄県　ウィザードラーIII）

●恐れ多いことを……。台風にヤキを入れたつもりでも、結局は逆襲されて床下浸水である。いまのうちである台風に謝っておけ。

●僕はスパルタなのでド根性朝練習と部員パニッシャーです。

（埼玉県　男塾）

●貴様の言うことはまったくわからん。国語の勉勉をせよ。だが、なんとなくイメージは伝わってくるのう。つまり部活動に燃えるスポーツ馬鹿の試練野郎であろう。

●ベクタースキャンのアーケードゲームがやりたいが、どこにも置いてない。『アステロイド』などがとくにやりたいです。

（青森県　アタリファン）

●気持ちはよくわかるぞアタリファン(25歳独身)よ。帝国も必死でベクタースキャンアーケードゲームを捜しておる。貴様も捜せ。

ゲーム帝国



帝国には古き良きゲームが多数保存されている。最新型のゲームは少ないのだ。つまり華麗なる時代遅れである。トホホ……。

悪魔の安楽椅子



■コンピューターを買おうと思いますが、コンピューターの機種がわかりません。どうでしょう？

（埼玉県　青木庸一）

●俺はな、じつはよぉ、帝国のコンピューターじじいって呼ばれてんだ。なんでも聞いていいぞ。青木、おまえはまずは、コンピューター屋に行ってマシン見てこい。それからコンピューター持ってる友達の話とか聞け。情報集めってやつだよ。知的好奇心だけだと間違ってVAXだのNEWSだの買っちまうかも。コンピューター雑誌読むのもいい。まだ買うな、まず知識だ。

■おねしょがなおりません。あとスーパーファミコンを買ってもらった。（岐阜県　ようた）

●おまえ4歳のクセにやけに字がうまいね。ところで、おねしょはもうじき治るから気にすんな。治んなかったら、またはがきくれ。心配せずに遊び呆けろ。

■まじないはできますか？（愛知県　沢田貴之）

●できるが、福田有宵大魔王にはかなわねぇ。

女神の四の字固め



■修学旅行の自由行動で秋葉原に行きました。欲しいものばっかりで、迷ったので、LYNX買いました。ソフトも4本買って2万円かからなかった。

（大分県　サバイバル）

●な〜んか私のところには修学旅行関係とエッチ関係と意味不明関係のはがきが多いのよね。まあいいわ。最近のガキ、じゃなくってお子様は修学旅行で大金使うのね。でもLYNXとはなかなか無謀な、いや渋い、いや複雑な、いや大胆な、いやいや、いい選択だわ。

■肌を露出した女の子が多くて困ります。スケスケだし、このままでは猫背になります。

（千葉県　九十九里サーハー）

●あんた九十九里浜近辺に住んでるクセに、女の肌に弱くてどーすんの。ビーチに出たら鼻血モンよ。もっと鈍感になりなさい。でも猫背になってから鈍感になるのも困るわよね。女の子は見ないとか……冷やすとか……。だめかな。じゃあ、金属パンツはくとか。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●PC原人2●JuJu伝説●精霊戦士スプリガン●スプラッシュレイク●セイントソード

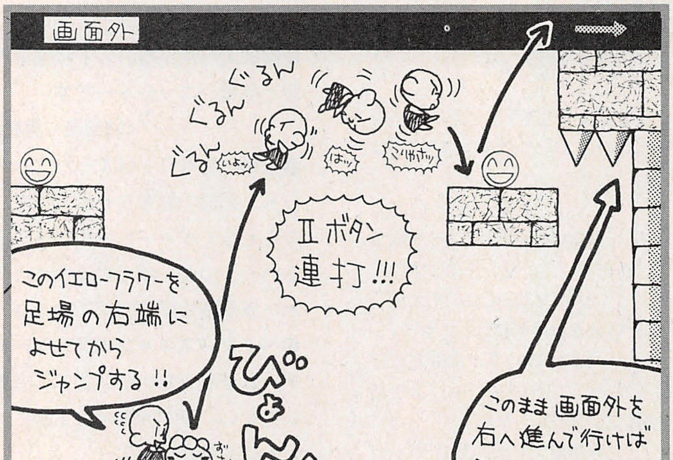
休みボケはもう取れたかな⁉　すっきり頭のキミも、ボーッとしたままのキミも、ゲームに関する悩みがあったらドドンと質問をちょうだいな。スカッと解決してあげるぞよ。

PCエンジン　PC原人2

Q ピラニー川の途中、天井近くにクリスタルハートが見えます。しかし、どうやって取っていいかわかりましぇ〜ん！　突き出たガケのわきにあるので、ジャンプしても頭がぶつかって進めません。ライフの容量が増えるから確実に取っておきたい！　ガケの上に行ける方法を教えてください。

千葉県　大田忠

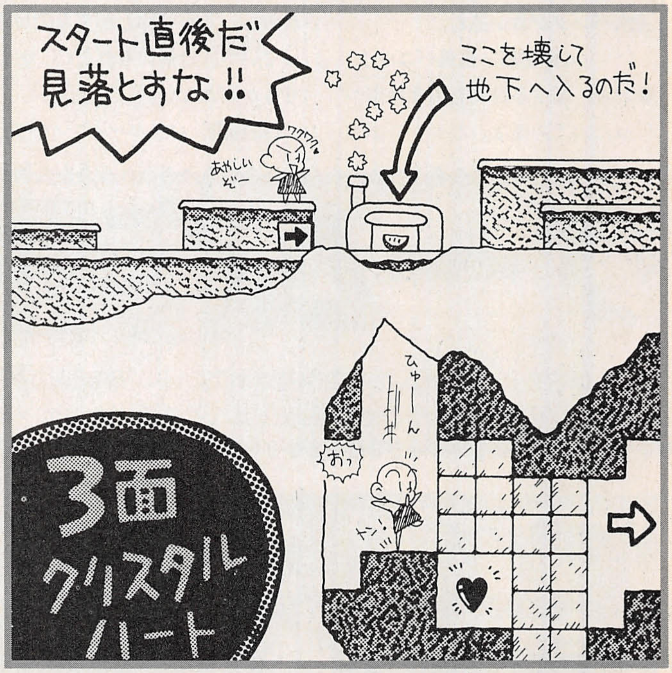
A バネ花を利用すれば、ガケの上に行けるのだ。下のイラストの位置にあるバネ花でジャンプし、ガケの手前の台の上に乗ろう。バネ花から台までは少し距離があるので、飛び上がったときにⅡボタンを連打するのだ！　こうすれば飛距離が伸びるぞ。ガケに上ぼったあとそのまま端まで歩けばオーケー。クリスタルハートの上に落ちるぞ。



Q チラホラ山ステージに得点アイテムができた大きな"？"マークがありますよね。すっごく意味ありげなんですけど、特別なアイテムか何かが隠されてるんでしょうか？

北海道　西田伸二

A このマークの場所はなんと地下通路へ行ける場所なのだ。"？"マークの下のかまくらをボンク（頭突き）でぶち壊し、さらに真下の地面にグランドボンク（地面への頭突き）をくらわせれば地下へ落ちる。地下へ行くとクリスタルハートやドデカハートがある。それだけでなくボーナスステージへ行ける花など、貴重なアイテムがいっぱい取れる。ただ出るときは三角飛びで出なきゃいけない。三角飛びの練習をしておこう。地下にはトラップはまったくないので、地上を行くより楽。これからは必ず地下をとおるようにしたほうがいいぞ。



Q ステージをクリアーしたあと、集めたニコニコチップの枚数によって、いろいろな恐竜列車に乗れますよね。話によると、このチップを50枚集めないと乗れない列車があるそうです。この列車に乗るとどんなことがおこるんですかぁ？　また、どうやったら50枚もチップが集められるのでしょうか？

東京都　桜井健一

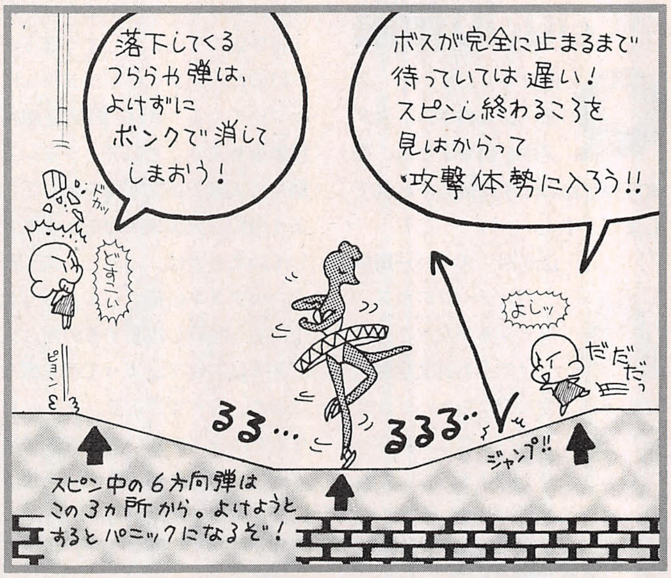
A 体力が回復したり、アイテムが取れる列車は、チップ50枚で乗れるものが一番お得だ。まず、アイテムでは、ハートが5つ、クリスタルハートがひとつ出現する。さらに、肉がひとつ現われるぞ。これらのアイテムを全部取るだけでも、これからの冒険を有利に展開させられるのだ。またアイテムだけでなく、ニコニコチップの枚数によって、スコアもあがるのだ。手持ちのチップが51枚以上ある場合は、1枚につき10000点が加算される。このほかにも、列車に乗り終わったあと、なんと2面先のステージへワープできちゃうのだ。さて、50枚ものチップを取る方法だが、まず基本的にステージのすみずみまで回ること。プロペラフラワーを取って、ボーナスステージへ行くことも大切だ。2ステージが一番チップを集めやすいぞ。

Miniアルゴリズム 『PC原人2』で、塔の上から落ちて空中のアイテムを取るボーナス面に苦労してない？　こいつのうまいクリアー方法があるよ。落ちている間、Ⅱボタンを連打してると落ちかたがゆっくりになる。その間ならカンタンに取ることができるぞ。北海道　谷口利幸

Q 3面のボス、プリマドンがどーしても倒せないよー！ 何回チャレンジしても、回転するプリマドンの攻撃でやられちゃうんだ。さらに床が氷だから、ツルツルすべって動きづらい。しかも雪玉やツララにも当たっちゃう。どうしたら楽に倒せるんでしょーか。攻略法をなにとぞ、教えてください。

島根県　吉岡安友

A プリマドンが回転し、左右に移動している間はボンク攻撃ができない。回転が止まるまで、画面の右端か左端に移動しているのが安全だ。それでも雪玉やツララが降ってくるが、当たる寸前に頭突きすれば簡単に壊せるぞ。攻撃のタイミングは、画面中央でプリマドンの回転が止まりかけたとき。下だり坂の途中からジャンプし、上からボンクだ!! 正確なジャンプ位置はイラストを参考にしてくれ。プリマドンは1回やられるとすぐに地下へ沈んでしまうので、連続攻撃はムリ。再び現われたところで根気よく以上の動作をくり返すと倒せるぞ。ボス攻略にIIボタン連打のスピンボンクを使う人もいるだろうけど、くらうダメージが大きい。残りの体力を見て使おう。



Q 4面のボス、フックが船に乗ってから、どうしても倒せないよー！ 飛びかかっても船にぶち当たってしまいます。船に乗るまえだと、モグラたたきの要領で倒せるんだけどなあ。

三重県　松本隆二

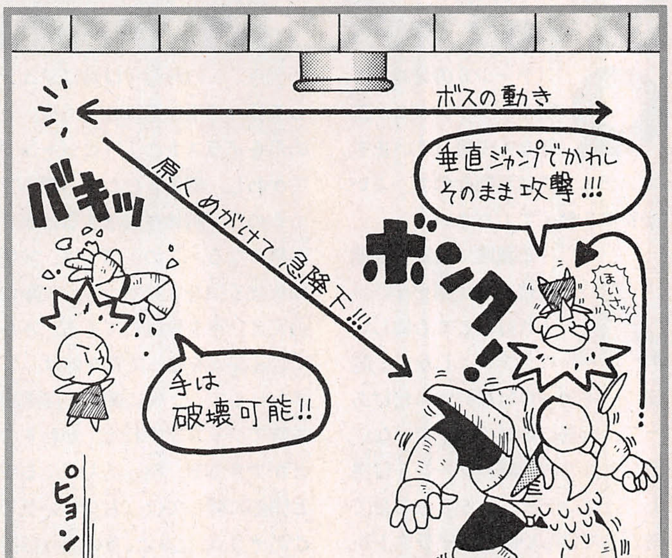
A 宙に浮いたフックは確かに位置が高い。そのまま飛びかかっても、こちらがダメージを受けるだけだ。でも、フックの動きをよく見ると、波状砲を撃つまえに少しだけ下へ降りる。その降りた瞬間に攻撃すれば倒せるぞ。手順はまず、最初のミサイル攻撃を安全地帯の水中でやり過ごす。そのあとすぐ真ん中の足場へ乗る。フックが波状砲を撃とうと下へ降りたら、すかさず頭へジャンプ!! もたもたしてると波状砲をくらうぞ。す速い動きに自信のない人は撃った直後に飛びかかれ。だけど、すぐにフックは消えるから、長期戦になるぞ。

Q やっと6面まで行ったんだけど、ボスのスクランダーが手強いです。飛ばしてくる腕には何とかボンクで対抗できるんですけど、急降下攻撃にやられちゃうんです。

栃木県　北川義彦

A スクランダーは動きにパターンがあるので、それを見切れば怖いことはないぞ。こいつは上空では左右に動き、ピタッと止まって原人のいる位置目がけて降りてくる。そしてすぐ上空へ上ぼるという動作のくり返しだ。攻略はまず、ずっと画面のどちらか端に寄っていよう。そして急降下攻撃をしてきたときがチャンス！ ナナメに降りてくるので、原人にブチ当たる寸前に垂直ジャンプしてかわせる。そしてそのまま上からボンクすればダメージを与えられるぞ。端に寄るのは、バランスを崩さず、垂直にジャンプしやすくするためだ。





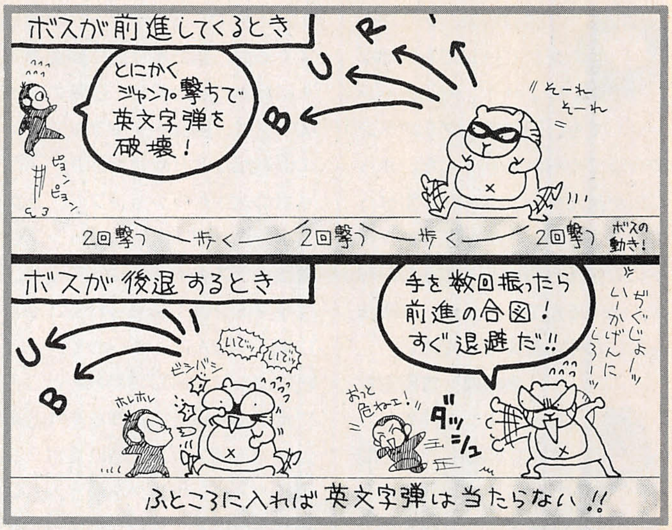
Miniアルゴリズム 『PC原人2』の2面、ピラニー川の一番手前の空中に台があって、そこに得点アイテムでできた矢印があるよね。矢印の下をボンクすればボーナス面に行けるんだ。上からゆっくり落ちてくるアイテムを受け止めるだけの、一番楽な面だよ。　静岡県　吉田伸一

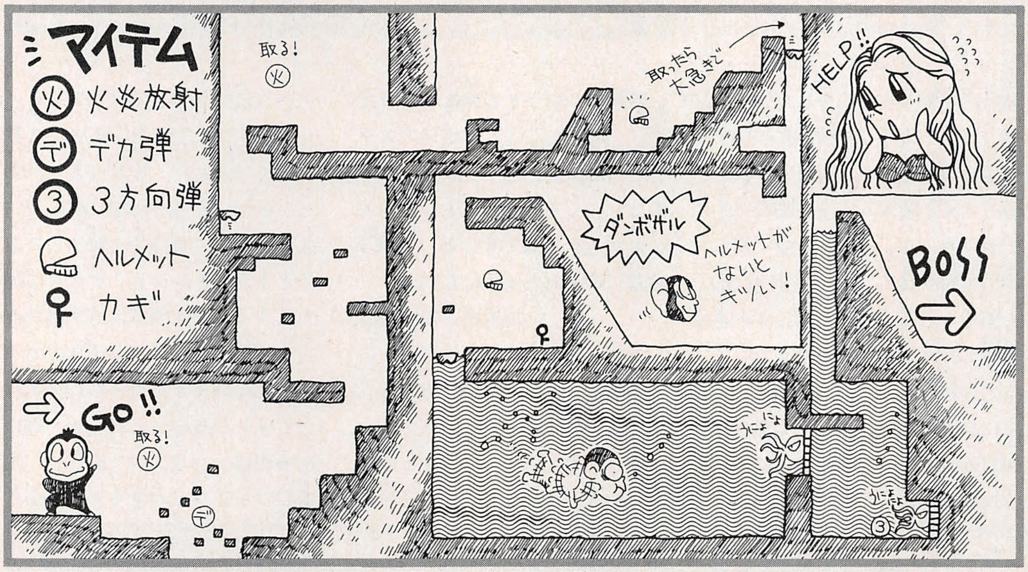
ファミコン JuJu伝説

Q 助けてください！ ステージ3のボス、火ダヌキが倒せません。英文字弾がかわせずに毎回やられてしまいます。

広島県　スーパー田中

A このステージのボス、火ダヌキが次々と投げつけてくる英文字弾。この弾は、主人公にちょっとかすっただけで、当たったことになってしまう。弾を避けるのは、かなりキビシイぞ。やっかいな英文字弾は、避けるよりも、主人公が撃つ弾を当てて消してしまうほうがいいのだ。火ダヌキがジュジュに近づいてくるときは、画面左端へ移動させよう。そして、ジャンプ撃ちの連続で英文字弾を消してしまうのだ。火ダヌキがあとずさりしているときは、ふところに入ろう。火ダヌキに接近して、いっしょに右へ移動し攻撃するのだ。火ダヌキは右端で止まって手を振ったあと、左へ歩きだす。そうしたらすぐにジュジュを画面左端に戻そう。このパターンをくり返せば、火ダヌキは簡単に倒せるのだ。





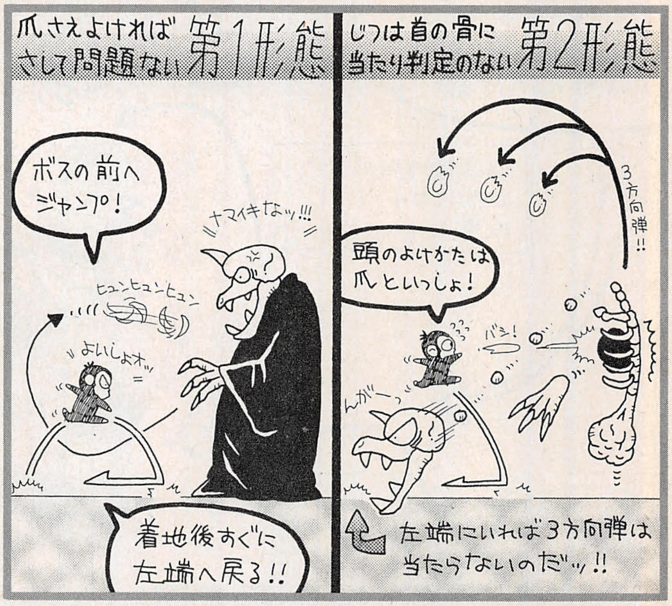
Q ステージ4は敵キャラが手強くて、なかなかクリアーできません！いつものようにマップを載せて、要所要所を攻略しちゃってくださいっ!!　広島県　メカゴリラ

A ステージの前半には、火炎放射のアイテムがふたつ出現する。これは、取り逃がさないようにしよう。このアイテムは、攻略するのにとても役立つのだ。中盤には、ヘルメットがふたつ出現する。ヘルメットを取るとジュジュは無敵になる。これを取れば、ダンボザルとの戦いが、楽になるのだ。

Q ステージ6の最終ボス、魔王ヴーキメドロが倒せなくて困っています。エンディングは目前なので、よい必勝法を教えてください。

三重県　山田一太郎

A 最終ボスが倒せないか。それは、とても悔しいだろうね。しかし、魔王ヴーキメドロは最終ボスだけあって、容易に倒せる相手ではない。ぜひともこの攻略パターンを習得して、エンディングを自分の目で確認してほしい。右のイラストを見てもらえばわかると思うが、魔王ヴーキメドロには2種類の形態がある。第1形態ではボスの胴体が弱点。この形態では敵はジュジュを狙って爪を飛ばしてくる。その爪をイラストのようにジャンプでかわし、胴体をひたすら撃ちまくるのだ。胴体を破壊すると第2形態になる。この形態では、放物線を描く弾を3発ずつ放つ攻撃に加えて、手を飛ばしてくる。さらにジュジュを狙って首を伸ばしてきたりもする。弾に関しては画面左端でジャンプすれば、かわすことができるぞ。突っ込んでくる手と頭部に関しては、右ジャンプでかわそう。ちなみに、首の部分は接触しても大丈夫なのだ。あとは、スキを見て弱点の心臓を攻撃しまくるのだ。



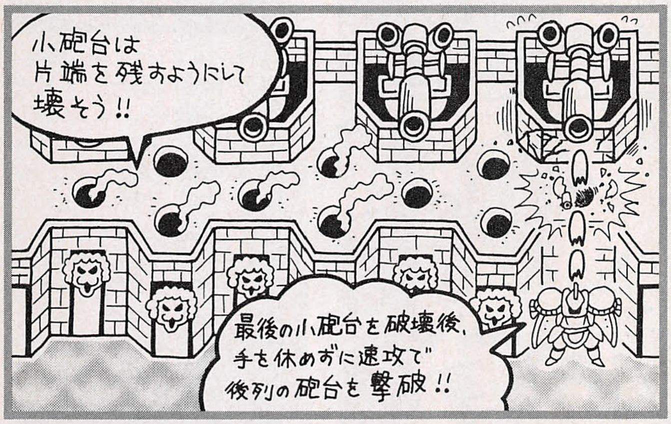
Miniアルゴリズム　PCエンジンの『精霊戦士スプリガン』で、おすすめの装備です。全ステージとおして強力なのは、地と風の精霊球2:1の比率によるウインドデストロイヤー。敵弾が多いステージでは、水の精霊球3によるウォータープロテクターです。　東京都　飛行男

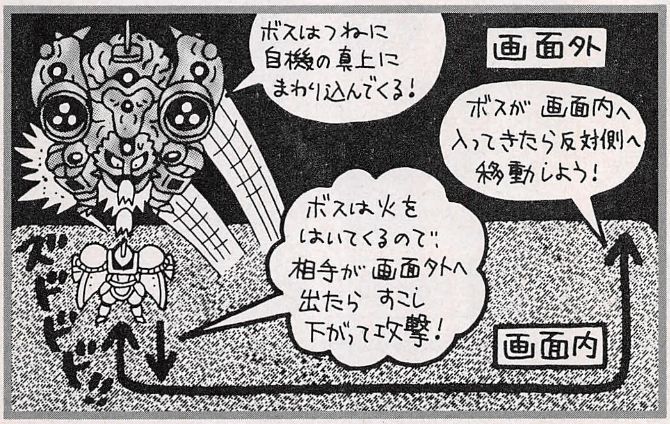
PCエンジン 精霊戦士スプリガン

Q ステージ2の砲台要塞のような中ボスが倒せなくて困っています。なにかよい攻略パターンがありましたら、ぜひ教えてください。

北海道　宮下パズズ

A 砲台要塞は前衛の小砲台をまず壊そう。速攻で4基の砲台のどちらか端を壊せば、楽に攻略できるぞ。ステージ2のボスも攻略しといたから、イラストを参考にしてくれ。



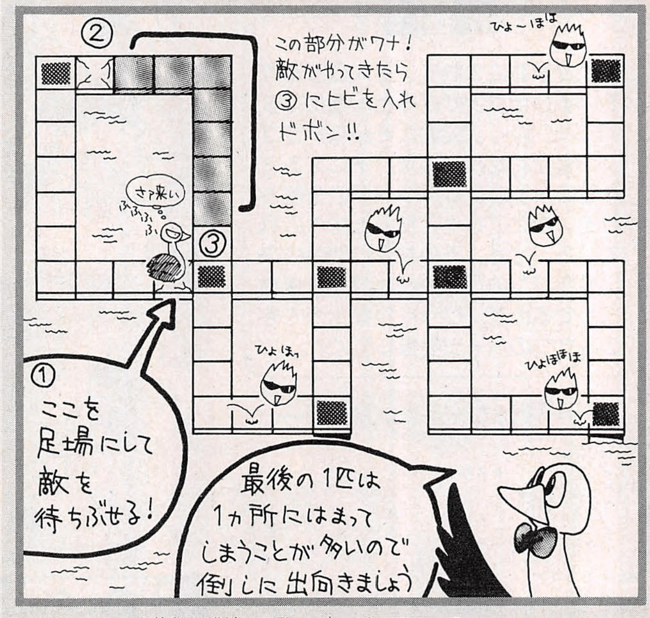


PCエンジン スプラッシュレイク

Q ステージ4-7が難しくてクリアーできません。動きが速いファイアに苦戦しています。じょうずなクリアー法を教えてください。

大阪府　岩田卓也

A このステージは動きの速いファイアが5匹も出現する。無計画に足場にヒビを入れていっても、クリアーはできないのだ。しかし、このファイアにも弱点はある。こいつはヒビのうえは通過できないのだ。この弱点を利用して、1匹ずつ退治していくことがクリアーへの近道だ。例として、画面の左のほうにワナを作って、退治していく攻略パターンを載せておいたぞ。



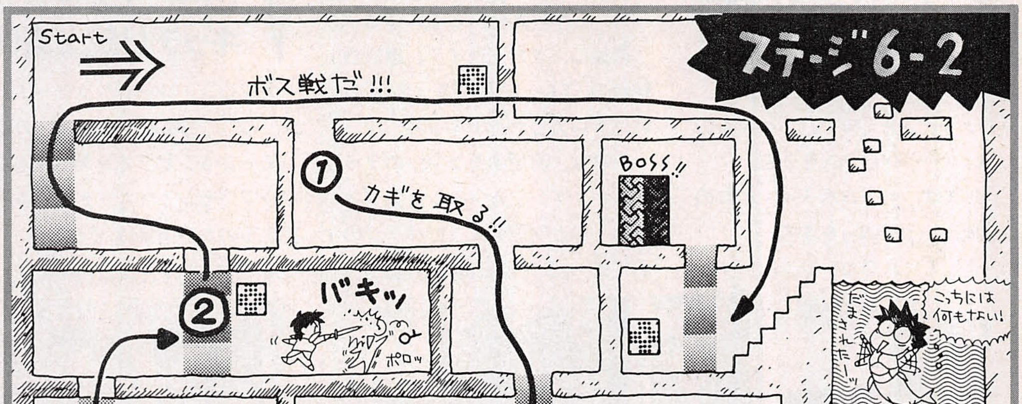
ステージ4-7の全体的な構造はご覧のとおり。まず、ワナを作る。ステージが始まったら、すぐに①にヒビを入れる。とりあえず、そのヒビの上に逃れよう。画面左側にファイアがいないスキに、②にヒビを入れる。あとは、①で待機し、斜線部に敵が入ったら、③にヒビを入れて退治。このくり返し。

メガドライブ セイントソード

Q ステージ6-2でつまっています! 敵は強いし、カギも見つかりません。ぜひとも、マップを載せてください。お願いします!

千葉県　岩谷眞人

A キミの要望に応えて、右に大きくマップを掲載しておいた。見てのとおり、構造はそれほど複雑ではない。カギはマップ左下近辺にいるスケルトンが隠し持っている。さっさとカギを取って脱出しよう。



質問はがき大募集!! 当局は、家庭用ゲーム機やハンディーゲーム機のゲームに関する悩みを、スパッスパッ! と解消してあげちゃうすばらしすぎるコーナーだ。はがきを募る!!



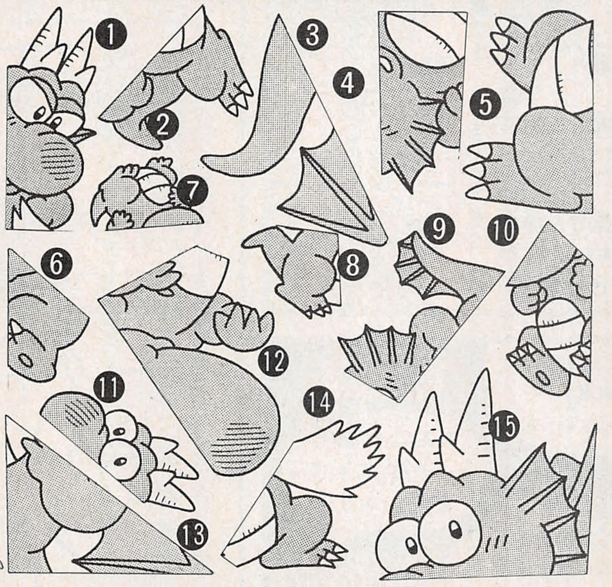
夏休みボケはもう取れたかな!? スッキリ頭をリフレッシュしてクイズにチャレンジだ!!

ROUND 8

聖竜伝説モンビット

問題

冒険が進むにつれて、主人公が連れているドラゴンがどんどん進化する、『モンビット』。今回は、そんなドラゴンの絵合わせパズルだ。下にある3形態のドラゴンがバラバラに分割されて、右にごちゃごちゃと並べられている。でも、そのなかに関係のないドラゴンのパーツがふたつまぎれこんでるのだ。じっくり見比べてそのふたつのパーツを探してくれ。



バラバラになったキャラクター



ア ③と④ **イ** ⑦と⑧ **ウ** ②と⑩

応募のきまり

まぎれこんでるのは、初期形態のベビードラゴンとチャイルドドラゴン。初期形態ということはたいてい……だよね。大きさとか形の違いをじっくり見比べれば、簡単だぞ。こんなの簡単、もっと難しくしてくれよ〜って人は官製はがきに答えの番号、住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記してファミコン通信編集部、クイズ！脳天逆落とし係まで、グァンガン送っておくれ。締切は9月10日の消印まで有効だ。へいカモン!!

商品について

正解できた人のなかから、抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をどどどーんとプレゼントしちゃうぞっ。おもちゃ券とは、おもちゃならなんでも買える夢のような商品券だ。幸運な当選者は11月8日号のこのページで発表!!

先週の答え……………… ア

information インフォメーション

ゲームソフト特別大プレゼント〜!!

どんどん行くぞっ!! まずは、スーパーファミコン、アイレムの『スーパーR-TYPE』を3名。

お次は、ゲームボーイ、ヒロの『対戦型・大戦略』を5名。

そして、PCエンジン、アイ・ジー・エスの『トリッキー』あんど『アストラリウス』。ともに3名。

最後に、メガドライブ、講談社総研の『ブルーアルマナック』。これはテレカとセットで5名。

応募は、希望するソフトのタイトルと、インフォメーションプレゼント係と明記して、180ページのあて先へ。9月12日消印有効。



このビデオを見てキッチリ腕を磨け

『カプコン・レーシングチーム』か、『エリア88』&『超魔界村』のプロモーションビデオをそれぞれ10名にプレゼント〜！ どちらを希望するのかを明記して180ページのあて先へ。9月12日消印有効。



販促用ポスターをプレゼントするぞ

テラドライブでっかいポスターほしい係と明記して180ページのあて先へ。9月12日消印有効。



⬅高橋由美子の顔がとにかくでっかい!!

アメリカファミコン事情

California DOOOOOON

カリフォルニア・ドーン
ジョナサン・フィリップス



⑥ ソフトのお値段 お・い・く・ら

ウォウ、イヤッホウ！　いつも血がたぎっているジョンだ。このところ、インディアンの血が騒いでしょうがない。カリフォルニアの海に浮かぶ夕日を見ていると、先祖の思いが私の中に溢れてくるようだ。

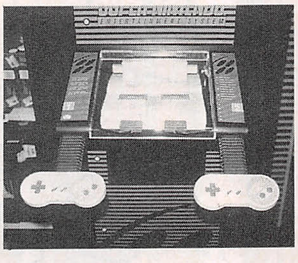
さて、感傷に浸っている場合ではない。今日は、ソフトの値段について話をしよう。アメリカで値段が高いソフトといえば、光栄のゲームだろう。日本でも、光栄のソフトの値段が高いことは知られているよね。アメリカでも、店頭価格がつねに高めに設定されているのだ。しかし、光栄のゲームは、非常にオリジナリティーのあるものばかりだ。『Nobunaga's Ambition』(信長の野望・全国版)、『Romance of the Three Kingdoms』(三國志)、『Genghis Khan』(ジンギスカン)、『Bandit Kings of Anciet China』(水滸伝)など。硬派な感じが、私にぴったりなのだ。熱き血潮がたぎるようだ。

ウォウ！　インディアンもので、こういったゲームが出ないものだろうか。

基本的にパソコンソフトを手がけているメーカーは、わりと高めの価格を設定しているところが多い。これは、値段は高いけど中身の濃いゲームを提供しようということらしい。できれば、値段が安くておもしろいゲームを作ってくれればとってもありがたいのだが……。

とっておきにスーパーNESのことにも触れておこう。ちょっと気が早いが、年内の10～11月のクリスマス商戦に向けて、15タイトル前後のゲームソフトが出る予定。値段は各メーカー、50～60ドル(7500～9000円)くらいになりそう。任天堂のゲームソフトが50ドルを下回るという話もあって、各メーカーいろいろと考えたみたいだ。アメリカでは、値段のつけかたは重要で、価格の設定を間違えると失敗する可能性が大いにあるのだ。

ウォウ！　このコーナーでは、アメリカに関する読者のお便りを募集している。あて先はカリフォルニア・ドーンまで。バンバン質問、感想なんでもこい。



⬆アメリカでもスーパーNESに話題集中だ。メラメラと燃えているぜ。

8/2号5週連続大プレゼント　当選者発表

応募してくれたみなさん、おまちどうさま！　キミはどうだったかな？

バーコードバトラー

北海道　石川　誠
青森県　佐々木麗子
新潟県　桜井浩幸
宮城県　中鉢裕也
石川県　清水幸三
福島県　渡辺美佳子
山形県　角田一記
山梨県　込山智子
茨城県　山口裕也
埼玉県　飯村恵子
埼玉県　川端　誠
千葉県　篠原康憲
東京都　山口朋裕
東京都　原田和樹
東京都　乙部夕子
東京都　加藤貴之
東京都　林　恭子
神奈川県　浜田弘靖
神奈川県　塚原　拓
静岡県　黒川理記
愛知県　松永加誉子
愛知県　吉田龍次
京都府　松本正臣
大阪府　阿部　隆
大阪府　小原　誠
大阪府　生藤真行
兵庫県　春名義行
兵庫県　西口正人
和歌山県　森本謙治
広島県　岸下智明
山口県　江口一成
愛媛県　大段幸誠
福岡県　佐々木亮
佐賀県　山村雄一
熊本県　上田雄也
(そのほか45名)

ファイナルファンタジーⅣ

北海道　井岸憲彦
宮城県　九島友和
山形県　本間　剛
岐阜県　猿渡章博
栃木県　杉山和正
茨城県　宮崎和孝
埼玉県　大塚哲朗
東京都　村田訓之
東京都　小野寺礼子
東京都　坂田大介
東京都　黒田晶子
東京都　村瀬誠司
東京都　杉原潤子
東京都　黒田恵子
東京都　笹川晋吾
東京都　中村武司
東京都　矢部和宣
神奈川県　塚原　拓
神奈川県　那須野洋
愛知県　小川　仁
和歌山県　三林一行
京都府　松本健一
京都府　松元淳朗
大阪府　岡崎志穂
兵庫県　野村美穂
岡山県　安井教敏
広島県　平川慎也
広島県　岡田康志
山口県　末武美鈴
福岡県　松本賢二

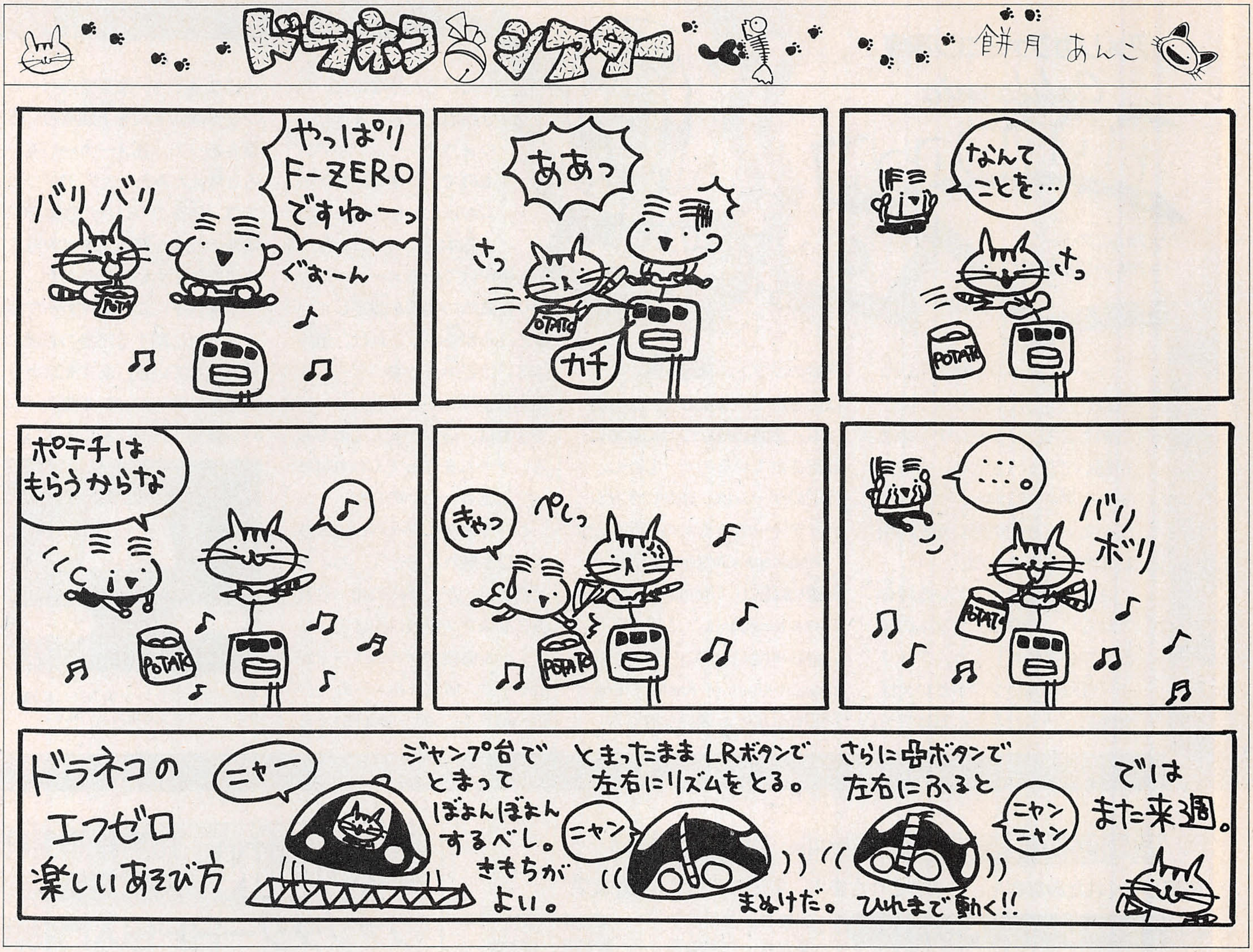
おもちゃ券20000円分

北海道　大江佑季子
宮城県　鈴木健司
山形県　宇尾政志
東京都　佐藤文彦
神奈川県　佐藤拓也
神奈川県　岡田美保
神奈川県　浅谷南己
愛知県　大森亜紀子
大阪府　中本和紀
福岡県　黒石タケル

ファミ通特製テレカ

北海道　平野裕輝
青森県　坂本尚史
富山県　佐藤武志
東京都　立石倫子
東京都　山口雄三
奈良県　向山忠史
大阪府　糸口敏夫
広島県　山角　豪
香川県　宮崎史貴
(そのほか41名)

当選おめでとう！



香山クリニック

尻に目薬 目に座薬



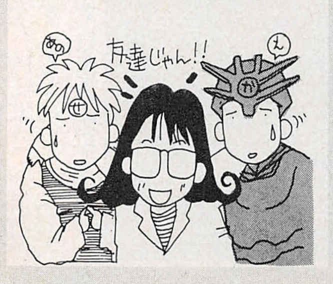
♪うれしくったってェー、悲しくったってェー、病院のなかではヘイキなのー(なつかしのアニメ、『アタックNo.1』のふしで)。

と、今日も元気に精神科病院でお仕事する私ですが、こう暑くっちゃねえ……。これはやはり、涼しい地下水脈に行くしかないっ!(つまり『FFⅣ』をやる)なんてのはあまりにこじつけっぽいですね。

ふだんは人の精神の深読みとか、語られたことばの裏を探ることばかりやってる私も、ゲームとなれば話はべつ。他人が「よい」というゲームは、自分でも素直に「よい」と思えることが多いの。

でも、『FFⅣ』って深読みを誘っちゃうゲームだよなあ。だいたいセシル・ハーヴィーって何者っ？どうしてあんなに屈折してるの？……どうもそれは彼の生い立ちにも関係しているみたいですね。自分でも忘れてしまった子どものころのショックな体験が、大人になって姿を変えてなにかの症状として顔を出す、というのは精神分析の考えの基本中の基本。その場合、昔のショックのことを、外傷体験〝トラウマ〟なんて呼んでいます(虎馬じゃないってば!)。セシルくんって、精神分析のしがいがありそう……。ま、セシルのくわしい分析は、もう少しゲームが進んでからということにします。

『FFⅣ』をやっていて初めのほうでオッと目につくのは、暗い影を背負ったセシルにも、カインという親友がいること。若い人に「友だちじゃ～ん」みたいな相手がいることは、精神医学では〝愛の能力の初期の形態〟と呼ばれて大切なものとされています。ただ、カインはセシルの真の親友(チャム)なのか、セシルが勝手に思い入れしている想像上のお友だち(イマジナリー・コンパニオン)なのか……。うーん、展開が楽しみであるぞよ。でもさ、こんなこと考えてるあいだに『FFⅣ』先に進めればいいのね。



深読みを誘っちゃうゲーム

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。無事に単行本が出てウヒャロリプーな香山先生にファンレターを出そう。

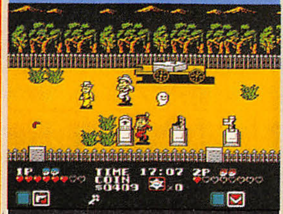
NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

9月9日〜15日

発売日 / 作品 / 評論家

9月13日 ウエスタン・キッズ



カートリッジ
ビスコ 7800円

7人のお尋ね者を捕まえることが目的の横スクロールアクション。お金を貯めれば、ショップでアイテムを買うことができる。ふたり同時プレーも可能。

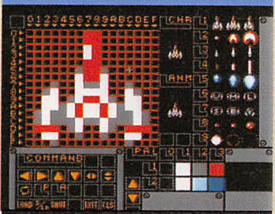
東府屋ファミ坊 5
アドベンチャーゲーム風の味付けはあるんだけど、一応アクションゲームなんだろうね、このゲームは。ただ、『ゴエモン』を意識したシステムなんだけど、いまいちアクション部分の操作性はよくない。当たり判定が微妙なんだよね。純粋なアクションとして考えるにはつらいかも。

浜村通信 6
材料は元祖『ゴエモン』。それに『フロッガー』、射的などのミニゲームを、ギュッと詰め込む。仕上げに『イース』風のRPG調味料で味付けをほどこせばデキ上がり。バラエティーに富んでいるので、お得な感じもする。反面、単体のゲームとしてみればインパクトに欠けるなぁ。

渡辺美紀 5
ちょっぴりRPGの香り漂うアクションゲーム。途中にあるミニゲームがいい味だしてるね。単純だけどついつい遊んじゃう、みたいな。バキバキ死んじゃうけど、何度もコンティニューできるから、いいんじゃないの？ 操作感がよくないなど、全体的に雑な感じは受けるけどね。

TACOX 4
フツーのアクション。ゲーム進行や画面構成は『ゴエモン』にそっくり。ただし全体的に動きが粗雑。ぎこちないっていうのかな、プレーしててしっくりこない。目の前で秒速1画面ぐらいの弾撃たれるしね。なんのために頑張ってるんだか、しまいにゃわからなくなるほど虚しい。

9月13日 絵描衛門



バックアップカートリッジ
アテナ 9800円

ゲームに登場するキャラクターをデザインすることができるシューティングゲーム。自機をはじめとして、敵キャラや背景も自由にデザインできる。

東府屋ファミ坊 5
いわゆるコンストラクションソフト。パソコンでは、7年ぐらい前にちょっとしたブームだったんだけどね。一応ゲーム創作の疑似体験ができるから、創作関係が好きな人に。でも、本当に自分が作りたいものは作れない。ゲームを作る大変さがわかるだけでも、ってとこかなあ。

浜村通信 6
『スターフォース』的たてスクロールシューティングを作るためのツール。たった3面だけど、とりあえずシューティングを作るのに必要なフィーチャーはすべて網羅されているぞ。でも、操作性が悪いのは若干気になったな。コントローラーで、こーゆーのやるのってやっぱり辛い。

渡辺美紀 7
すんげー楽しい。私はパソコンのグラフィックツールなど、いじったことがないので知らないけど、こんだけできればいいんじゃないの？ 自機や敵キャラ、ステージの背景、さらにはBGMまで、みーんな自分でできる。BGMなんか、作った音を聴いてはニヤニヤしちゃったもんね。

TACOX 5
キャラクターエディターとしては貧弱。ゲームシステムや細かいデータ類も用意されたものの組み合わせになるので、いまひとつ。でも、こういうクリエーティブ心をくすぐるようなツールの登場は祝うべきだ。100本のクソゲーより1本の「自分で作った」ソフトだよね。

9月15日 スーパー三國志II



スーパーファミコン バックアップカートリッジ
光栄 14800円

中国の三国志を題材とした、歴史シミュレーションゲーム。年代ごとに区切られた、6つのシナリオで構成されている。目的は、中原の覇者となること。

東府屋ファミ坊 7
ファミコン版『三國志』のパワーアップ版。グラフィック関係が大幅に強化されて、思考時間がスピードアップされたって感じだね。内容そのものはファミコン版とほぼ同じなので、よほど『三國志』に思い入れがある人向きなのかなあ。あとは、かなり高めの価格をどう見るかだよね。

浜村通信 7
『三國志』は、いいゲームだ。シミュレーションが好きな人なら、軽く3日は徹夜できる。超おすすめのハマリゲームだね。でも、すでにファミコン版を持ってる人には……。基本的に同じモノです。ファミコン版のデキが良かっただけに、無理してまで買う必要はないと思う。高いし。

渡辺美紀 6
ファミコン版『三國志II』の絵と音のパワーアップバージョン。グラフィックが美しいということが、こんなにもゲームをやる気にさせるとは思わなかった。ゲームはファミコン版と変わらないので、スーパーファミコンユーザーで、『三國志』をプレーしたことないって人にオススメ。

TACOX 4
まったくもって、いわゆるただの光栄の『三國志II』。スーパーファミコンなりにおめかしして、デモに拡大、縮小を使ってみましたって感じだ。ファンというか光栄野郎なら安心してプレーできるだろうけど、わざわざスーパーファミコンを買い足してまでは、という気はするなあ。

評論家

東府屋ファミ坊



焼肉にしても、焼きとうもろこしにしても、バーベキューにしても、やっぱり炭火がいちばんだよね。火力の関係なのかなあ、ガスとか電熱関係じゃ美味しくないのだ。煙なんか気にせずに、堂々とバーベキューをいただけるような環境でお仕事していきたいものだなあ。

浜村通信



同じ阪神ファンの友人の息子さんが、リトルリーグでかなりの活躍をしているのだ。将来はプロを志望しているのだが、希望チームはライオンズ。そこで早いうちの説得を薦めたが、友人は「息子が入るならライオンズがいいな」。阪神球団首脳陣、この事態をどう思う!?

渡辺美紀



ちょっとまえに『シザーハンズ』という映画を観た。手がハサミの人造人間の、せつない恋の物語なのだ。私は映画評論家ではないので、批評はできないけど、すんごくよかったの。ほんと。人造人間のエドワードがいとおしくなっちゃうのだ。機会があったらぜひ観てね。

TACOX



ふと愛車の走行距離を見たら、あまり走っていないことがわかった。ほとんど毎日会社と自宅の往復だからなあ……。もうちょっと延ばしてやりたい。これから取る夏休みで、どっか近場にでもツーリングに行こうかと思う。真鶴とかあそこらへんの海辺で寝てこよう。

そのほかに発売されるゲーム

スーパーファミコン 9月13日発売

Jerry Boy EPIC・ソニー 8500円 カートリッジ

スライムが主人公の横スクロールアクションゲーム。悪い魔法使いによってスライムにされたジェリー王子が、婚約者に会うために城を目指す。

9月13日
ギャラクシーフォースII



メガドライブカートリッジ
CSK総合研究所 8400円

アーケードから移植の3Dシューティングゲーム。攻撃方法はショットとミサイルの2種類。アイテムを取ればパワーアップ可能。全6ステージ構成。

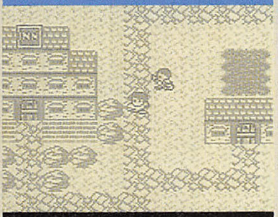
アーケード体感マシンの移植版。いわゆる『スペースハリアー』型3Dシューティングだ。けっこう単純なゲームシステムなので、コックピットが揺れないぶんハンデかも。自機の動きが慣性移動っぽく思い通りに操作できないからウップンがたまりやすい。好き嫌いが分かれるね。

難しいことは考えず、独特の浮遊感覚を楽しむタイプのゲーム。ゲームセンターじゃかなり話題を集めた作品だったけど、14インチくらいの画面じゃ、普通の3Dシューティングになってしまう。大画面なら、そこそこ迫力あるんだけど、この手のゲームは「椅子が動いてなんぼ」だな。

ミサイルがヒットしたときは、ボボン！ って爆発して気持ちいい。でも、バリバリ撃つことができないので敵の数に追いつけない。攻撃されまくり。難易度設定もできるんだけど、私にはちょっとつらい感じだな。もともと3Dって苦手だし……。グラフィックは美しくていーよね。

静止画面はそれなりに見応えのある美しさだけど、動画(というのもヘンだが)はかなり悲しいものがある。オブジェクトは欠けまくり、洞くつ内はベタ塗りのただの壁。言われてみれば確かに『ギャラクシーフォース』っぽいが、やってみるとハタと考え込んでしまう。うーん。

9月13日
時空戦記ムー



ゲームボーイバックアップカートリッジ
ハドソン 4500円[込]

古代のムー大陸が舞台となっているRPG。ゲームの目的は、魔物に占領された都市をひとつずつ解放していくこと。パーティーの最大人数は20人。

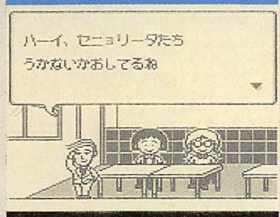
○○を助けるには△△が必要で、それを手に入れるには☆☆を倒さなくてはならない、といったじつにオーソドックスな『ドラクエ』タイプのRPG。目につらいウインドーの左右高速スクロールを除けば、おおむね満足。ただ、頭がジンジンするし、長い時間、遊ぶノリではないね。

『ドラクエ』ライクなRPG。ストーリーと演出でひくタイプね。ゲームのタイプはオーソドックスだけど、ストーリー展開のテンポはいいし、敵キャラクターの攻撃パターンもハラハラさせるものがある。シェイプアップに成功している感じ。さすが老舗メーカー、ツボを押さえてる。

最初、「メッセージのでかたがめんどうだなあ」と感じたけれど、慣れちゃえば気にならないね。歩くスピードもBボタンを押せば速いわけだし、これもよい。ただ、はじめのうち1回戦っては家に戻って体力回復、の繰り返しがイヤになるかも。主人公の顔を作るのはムチャ楽しい。

お話はよくあるタイプの英傑一本立ちモノ。安心してプレーできる。ただ、操作や画面構成関係がちょっとヒネてる。戦闘シーンのスクロールはうざったいし、高速歩行するときもなんだかムラがあっていらいらする。本質的なおもしろさを損なうわけではないけれど、ちと残念。

9月13日
ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド



ゲームボーイカートリッジ
タカラ 3800円[込]

3つのストーリーで構成された、まるちゃんが主役のアドベンチャーゲーム。授業参観や海水浴、お祭りなど日常的なことがストーリーの題材となっている。

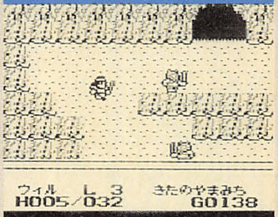
前作とはうって変わったアドベンチャースタイル。前作よりも、忠実に原作の世界を再現している。アドベンチャーといっても、それほど謎がつらいわけじゃなくて、ストーリーを進めるための便宜的なシステムってとこかな。グラフィックも本物っぽいし、ファンなら楽しめるのでは。

完全強引1本道シナリオのアドベンチャーの合間に、アクションゲームやクイズがサンドイッチ。ちょっとした言い回しも、ちゃんとまる子ナイズされている。ファンならニヤリとする場面が多いんじゃないかな。ちなみにBGMは、ちゃんと『走れ正直もの』になってるからね。

うーん、これはいったいなにゲーなのだろう？ アニメのまるちゃんをゲームボーイで観ているっていうのかな……。いきづまることなくストーリーが展開するので、ついつい続けてプレーしちゃいます。ヘンな離れがたさがあるゲームナリ。もう少し値段が安ければなー。

アニメの1エピソードを時間を引き延ばして見ているような感覚。ゲームというより電子化されたアニメといったおもむきだ。途中、変型テニスやクイズなどが挿入されるものの、やはり本物のアニメのおもしろさは感じられない。ムリなゲーム化よりいいのかもしれないけど……。

9月13日
ナイトクエスト



ゲームボーイカートリッジ
タイトー 3600円[込]

ナイトになることを夢みている少年ウィルが主人公のRPG。攻撃方法は4種類あり、敵に応じて各攻撃の効果が異なる。戦闘シーンはアニメーション。

フィールド内の敵が識別できるコマンド式RPGってとこだね。ただ、コマンドはかなり簡略化されてるし、アクションRPG的なノリのほうが濃い。モンスターによって有効な魔法が違う、『FF』のような剣のシステムは、ちょっとパズル的すぎてナンだけどね。お手軽さがいいかな。

フィールド移動時は『イース』風。戦闘が始まったらコマンド選択方式。攻撃方法にバリエーションを持たせてるんだけど、その選択結果と相手に与えるダメージとの因果関係がいまいちわかりにくいんだよね。もっと明快だったら楽しかったのに。展開が強引なのも気になった。

各敵によって有効な攻撃方法があって、それを把握するのがたいへん。ま、記憶力の勝負ですな。忘れちゃうとまた確認しなくちゃならないからね。ゲーム的にはフツー。お金があまりにもたまらなくてヘロヘロするけど、最初にお金を多くもらえるモードにしとけばいっかな。

アイコン化された敵がうじょうじょいる世界を旅する、フツーのRPG。ヤケにお金のバランスが悪いなあと思ったら、デフォルトの持ち金を選べるんだよね。なんかふいを突かれたというか、腰が抜ける感じ。サイドビューの戦闘シーンは、初めはいいんだけど途中で飽きちゃうなあ。

Best Picks of The Week

先週は発売されるゲームが1本もなかったとゆーことで、1回休みとさせていただきました。今週も7本と、チト少なめではある。夏バテしちゃったのかしらん。

あえて選ぶなら、『ナイトクエスト』と『時空戦記ムー』あたりかなあ。両方ともそれなりによく作られたRPGだからね。ただ、どっちにしても今週はちょっと地味め。なんかこう、グッとくる新作はなかったなあ。

シミュレーション野郎なら『三國志』。ただし、しつこいようだけど、ファミコン版を持ってない人に限る。どーしてもRPGという人は、目が疲れるのを覚悟で『ムー』を。あとはお好みで。ま、今週はそんなとこですかね。

今週はちょっと元気がなかったみたい。ゲーム作りを夢見るキミには『絵描衛門』をおすすめ。楽しげでよい。こーゆーソフトの登場はうれしーやね。あとは……、貯金して次週に期待しつつーところでいかがでしょう。

今週はパス。貯金するのが吉。ただ、個人的には、不満は多々あるものの、『絵描衛門』に興味津々。ファミコン、SRAMバックアップだとこれが限界なのかなあ。もうちょっと多機能で使いやすければよかったのに。

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。＊このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。＊数字は10点満点の総合評価です。

ソフトウェア インプレッション
Software Impression

宇宙海賊コブラの魅力はオトナに理解できない？

コブラが敵に囲まれる。しかし、なんに動じることもなく、その場を切り抜けてしまう。コブラの拳がうなり、敵はなにもすることができず倒れる。飛び道具を持った敵が現われれば、サイコガンがさく裂する。どんなヤツが現われようと、コブラの爆裂的な強さの前には、赤子同然なのである。若者なら、このコブラの強さの魅力に引き込まれることだろう。だが、しかし……。

コブラの魅力は、若者にしか理解できない。いわゆる〝オトナ〟といわれている人種には、コブラの魅力は理解できないのだ。理解できないというよりは、理解したがらないと表現したほうが、いいかもしれない。では、なぜオトナは理解したがらないのか？

本当はオトナも、若者同様、コブラはスゲーヤツだと感じていると思う。しかし、若者と同じような感性を持っているということは、はずかしいとされているのが、オトナの世界だ。〝子供のような心をいつまでも持っていたい〟なんてよく言うけど、あれは上辺だけ。誰かがオトナに向かって、コブラの魅力について力説したとしよう。すると、オトナは「子供だなあ」なんどと言って、聞く耳を持とうとしないだろう。

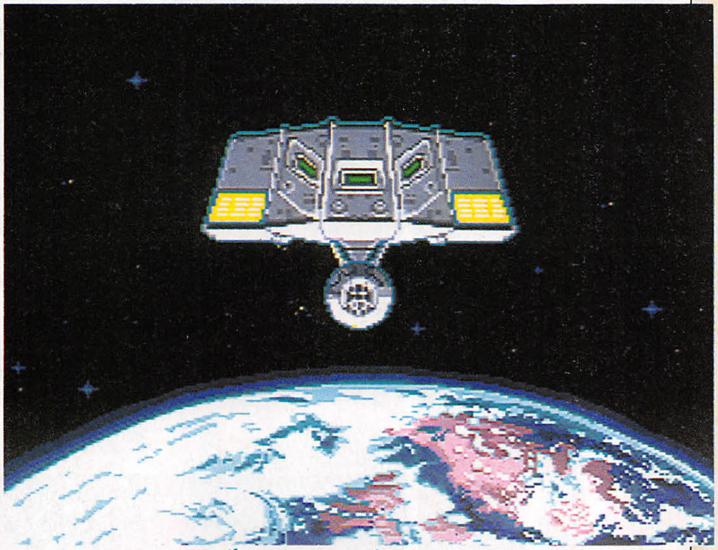
コブラに限らずハーロックやエメラルダスなど、漫画やアニメに登場する、若者が憧れるヒーローに対し、ことごとく拒絶反応を示すのがオトナだ。コブラの魅力を認めてしまうと、若者といっしょの立場になってしまうから、拒絶反応を示すのだろう。本当は心の中で魅力を感じているはずなのに。オトナは若者を見おろしていないと気がすまないのだろう。きっと、つねに若者より上の立場にいたい、と思っているのだろう。どっちが上だとか、どっちが下だとか、どうだっていいじゃないかっ！　世のオトナ諸兄には、もっと夢を持って生きてほしい。たとえその夢がかなわなくとも。若者に対して、コブラを否定することでオトナと認めさせるのではなく、でっかい夢を持っていることでオトナなんだと、認めさせてほしい。左腕にサイコガンがあったらなあとか、タートル号で宇宙を自由に旅したい、なんていう夢の世界を持っていてほしいのだ。

「最近の子供の夢は、スケールが小さい」なんて言うだけで、自分で夢を持つことを忘れやしませんか？　オトナが夢を抱いていなければ、その姿を見ている若者だって、夢を持つことはできない。若者がこれからなん年も、夢を持たずに生きていくのは、あまりにもさびしすぎる。

そこで、世のオトナたちに、どうかコブラの魅力が引き出されているこのゲームで遊んでほしい。そして、夢を持つということを、思い出してほしい。主人公のコブラになりきってゲームをすれば、若者のころの夢を取り戻すことでしょう。夢を取り戻したなら、若者にその夢を見せてあげることも忘れずに。

などと、オトナたちを攻撃してきたけれども、これからオトナになりつつある自分も戒めているつもり。今回はここいらで幕を閉じる。次回の私のインプレッションは『鏡の国のレジェンド』を予定しています。しかし、かなり古いゲームのため、編集長、副編集長あたりからストップがかかっています。そこで、読者のみなみなさまにお願い。野崎のインプレが読みたーい係まで、はがきを送ってください。編集長、副編集長といえども、読者の熱い声援には弱い！　送られてきたはがきの量しだいで、実現しますのでよろしくお願いします。はがき待ってまーす。

野崎平路(のりピーに逢うのが夢)



コブラⅡ　伝説の男

PCエンジン	アドベンチャー	CD-ROM
	ハドソン　発売中　6500円	



⬆左腕のサイコガンはコブラの魅力のひとつといっていいだろう。できることなら、自分の左腕にも……。



⬆忘れてならないのが、相棒のアーマノイドレディー。タートル号に乗って、広い宇宙を旅してみたいものだ。



ファイナルソルジャー

PCエンジン	シューティング	Huカード
	ハドソン　発売中　6500円	4メガ

マヌーなおヌル野郎でもバッチグー！

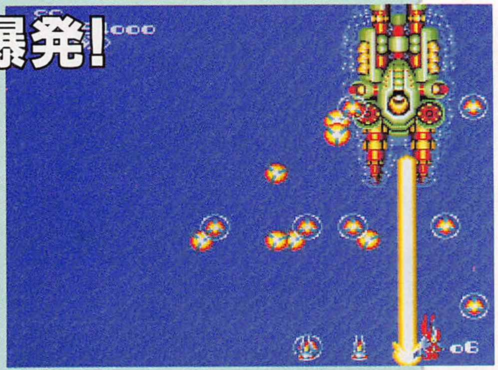
ヌルヌルヌルプレーが



➡じゃがいものような隕石にぶつかる。だって、逃げられなかったんだもーん。てなこというても、敵は堪忍してくれへん。つめたいでんな、東京の人やろ。

しかし、なんやね。マヌーにヌルにバッチにグーとか、凄いタイトルやね。アホちゃうか、わし。暑いうえに、こんなタイトル読まされちゃうんやから、あんさんらもたいへんや。せめて、このアホなプレーを見て、大笑いしてちゃぶだい。南蛮渡来、本場もんのコテコテのギャグが満載やで。

大爆発！



➡まるでち○○○のようなレーザーにいてこまされる。まっ正面にいるのが敗因やった。わしは正直もんやからな。東京の人はこれや。せちがないな。

あー、暑い暑い。そこのカップル、ニクいぜアツイぜ、ひゅーひゅー。ほんまに、暑さがつづく毎日やな。こんなに暑いと、脳味噌が沸点に達しちゃって、ヌルヌルと耳から出てくるわ。こないな日は、仕事なんかやっとる場合やないで。ホンマに。わしは最近、夏バテぎみなんやね。なにかスカーっとするようなこと、ないかね。たとえば東京スポーツの見出しに「阪神タイガース破竹の快進撃！」とか「ジャイアント馬場32文人間ロケット砲復活」とか書いてあるといいんやけどね。こんな内容のパープル色の見出しが出まくっちょったら、どえりゃたいへんや。わしひとりでリオのカーニバルやっちゃるで。暑さなんかぶっ飛びや。

てなこと考えてボケーっとしとったら、インプレの原稿がまわってきちゃいましたのね。ヒマなのがバレてもうたわ。しかし、わしにインプレの原稿をまわすとはええ根性しとるで。ハッキリゆうて、わしはゲームはせん男や。なぜかというとな、わしはゲームがへたやねん。いわゆるおヌルってヤツや。こんなんで、天下の週刊ファミコン通信（アマちゃんやないで）の編集者やっとるんやで。これ読んじょるニイちゃんネエちゃんも、ゲームせんでもなぁ編集者になれるで。ゲームはせんでええ。ゲームはやらなくても、ニオイかぐだけで十分堪能できるモンなんや。ROMの匂いが、ビビっとくるやろ。これや。これが境地ってヤツや。発行部数5千万部を誇る（予定）ファミコン通信の編集者になりたかったら、すぐにこれを実行しいや。ばか見るで。

でもほんまに、わしがゲームやったのって、いつやったかいな。灰色の脳細胞で考えてみましたねん。それで思い出したんが、この『ファイナルソルジャー』やったわけや。ちなみに、このゲームの前作『スーパースターソルジャー』もようやったな。おヌルなわしがやったことがある、数少ないシューティングゲームやね。なんでかというとな、ヌルのわしでも、けっこう先のステージまで行けるからや。『スーパースターソルジャー』では、ステージ4ぐらいまでは、サクサク進めさせて頂きましたわ。ステージ4のボスは強敵やったけどね。この「ビットで攻撃しちゃうよ～ん」野郎を倒して、最後のボスまでいったんやけどな。あきまへんでしたわ。でも、わしがシューティングゲームでここまで進められたんのは、初めてとちゃうか。やればできるちゅうことを、このゲームで教えられましたねん。

ほんでもって（ほんだららった）『ファイナルソルジャー』の場合はっていうとな、これが仕事でやるハメになったんや。なぜかわし、午前4時ぐらいにプレーしちょってたわけや。おっ、自機がでかいやんけ。なんや、オプションをブラブラさせて、エライなりましたな。とかゆうてな。ステージ3ぐらいまでは、ガッツンガッツンに進みましたわ。最初は、オプションがボムになるってことわからへんやった。けど、わかったらこっちのもんや。ぐるぐるボンバーいわしたる。ほれほれ。しかし、自機の攻撃が派手で、目が痛いわ。これは、徹夜明けにやるゲームやないな。

この原稿を書くために、もう一度プレーしてもうた。で、これが楽勝プレーなわけや。ヌルなわしでも、敵をブイブイいわせられる。シューティングゲームっておもろうかったんや。知らんかったわ。おおきにな。しかし、暑いな。これで仕事終わりにしてビールやね。

ひろぽん（プリプリのネエちゃん）

フジテレビと石川テレビでしかやってない深夜番組で、B21スペシャルの『1OR8』ってのがある。アロンアルファを髪にぬりたくって整髪したり、盲腸だと信じ込ませて陰毛を剃ってしまったりと、まさにイチかバチかって感じの番組なのだ。そのなかで、メンバーのデビットとちんが自分で撮影してくる極限のコーナーがある。1円も持たずに東京から宗谷岬まで行って来るなんてのはまだ序の口。ソープランドのマットで多摩川を東京湾まで下だったり、無人島で1週間過ごすとか、超ハードな内容で、いま一部の深夜人間の間で、話題の番組なのだ。

というわけで、ここでキミも究極の選択をしなければならない。『アウトラン』しか置いてないゲーセンと、『アウトラン』以外のすべてゲームがそろったゲーセンがある。このどちらかで1週間過ごさなければならないとしたら？　迷うことなく私は『アウトラン』しか置いてないゲーセンを選ぶ。『アウトラン』のステアリングと私の小指は、生まれたときから赤い糸で結ばれていたのだ。私は『アウトラン』の筐体がほしい！　ベッドサイドにあの赤い筐体を置いて部屋の電気を消し、モニターの明かりのなかで伊藤智恵理とエッチできたら、もう死んでもいいぜっ！

じつは先日、10万以下であの筐体が手に入るところだった。ところが、悲しいことに自宅のドアが小さくて、部屋のなかに入らないことが確認されたのだ。『ダライアスII』の筐体のために引越しを決意した渋谷洋一のように、私も『アウトラン』のために、引越ししなければならないのだろうか？　ゲーマーにとって日本の住宅事情は厳しすぎると、しみじみ感じる今日このごろである。

そんな善良な一般市民のためにセガが社運をかけて（ちょっと大げさ）開発してくれたのがメガドラ版『アウトラン』だ。'87年に2メガで発売されたマークIII版も、あの当時はそこそこ楽しく遊べたものだ。しかし、この16ビット、8メガにパワーアップした『アウトラン』と比べると、時間の流れを感じてしまう。さすがにアーケード版と比較すると、家庭用ゲーム機の限界を感じてしまうが、これだけ完成度の高いゲームを、自分の部屋でプレーできることだけで幸せなのだ。こんな時代に生まれてほんとによかったと思う。しみじみ……。



アウトラン

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ　発売中　7000円	8メガ

夏の夜に必見のアウトランナーズLD



➡3曲のBGMを楽しみたい人に。コースは輸出仕様。効果音なし。

●ソニーミュージック
50LS-5010　4862円[込]



⬅ギアガチャ技のオンパレード。コースは日本版。効果音入りだ。

●ポニーキャニオン
H25X0002　2431円[込]

まさに『アウトラン』！ 自宅で遊べるこの幸せ!!



⬆とにかく衝撃的だったアーケード版。画面もそうだが、BGMも画期的だった。



⬆ユーザー待望のメガドラ版。家庭用ゲーム機でこれだけ遊べりゃ御の字だよね。

アーケード版は、とにかくプレーしまくった。いまでもときどきプレーする。もっとも、最近はゲーセンでもあまり見かけなくなってしまったけどね。アーケード版はお店によってスタートタイムが70秒、75秒、80秒に設定されていた。デビューしたてのころは、1プレー200円だったから、80秒スタートの店でしかプレーしなかった。そのうち1プレー100円、70秒スタートっていうのが標準になっていった。この設定だと、だいたい5分4秒から5分12秒ぐらいでゴールするのだ（ちなみに自己最高は4分55秒45）。私は使わなかったが『アウトラン』には、最高速度のまま一定の時間、路肩を走れるギアガチャ技ってのがある。この技を使うと4分30秒台でゴールインできるスーパーテクニックだ。このほかにも、コースの分岐点でスタートボタンを連打すると、あるメッセージがでたり、スタートしないとスターターのおやじがソッポを向いたりと、いろんなお楽しみがあった。

メガドラ版も、隠れキャラやハイパーモード、エンディングなどけっこう凝った作りになっている。それにしても最近のメガドライブ用ソフトの充実ぶりってスゴイよね。『大戦略』と『ソニック』とこの『アウトラン』があれば、ほんとに今年いっぱい遊べるぜ。そのうえメガCDまで発売されちゃうし、いったいどうしましょ？

CoCo小林（本当は早坂さん）

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル　**ファイナルファンタジーⅣ**

『Ⅱ』同様、パーティーのメンバーがシナリオに応じて入れ替わるのが特徴。ATB(アクティブ・タイム・バトル)という新システムにより、戦闘時にいままでにないスリルが味わえるのも魅力。



スクウェア　発売中　8800円

大切なのは シナリオの内容

アルツ鈴木(以下アルツ)　最近マシンが高機能になったせいもあって、自由度の高いゲームが多いじゃない。『シムシティー』とか『ポピュラス』とか『ドラッケン』とか。で、そういうのにくらべて『FF』みたいなオーソドックスなRPGは自由度が低くてつまらない、みたいな意見をよく耳にするんだけど。いいと思うんだよね、オレは。

ケロヨン坂本(以下ケロヨン)　自由度の高さといってもいろいろあるけど、いきなりいろんな町に行けたりするのはダメでしょ。そーゆーのはクソゲーになりやすい。

アルツ　だいたいオレは町の人が「○○の洞窟に行け」っていってるのに、ほかの町やダンジョンになんか行きたいと思わないもの。シナリオの順番を無視してそういうところに行ったりすると、だいたいひどい目に会う。敵キャラが異常に強かったりして。

ケロヨン　シナリオが一本道だからあーだこーだいうのは、まったく的はずれな論議。『FF』みたいなRPGの場合は、内容がおもしろければいいわけでしょ。

アルツ　極端な話、プレーヤーがまったく介入できない紙芝居みたいなものでもいいと思うんだよね。ストーリーがおもしろければさ。

ケロヨン　でも、『FFⅣ』のイベントシーンはちょっとアレだったな。勝手に進んじゃって。

アルツ　たしかにいままでより多かったかな。時間的にも長いものが多かった。

ケロヨン　そのへんが難しいよね。RPGってのはあくまで自分がその世界の主人公になって、自分の力で冒険を進めているっていう感覚が必要だから。あんまり勝手に進みすぎると感情移入できなくなる部分も出てくる。

アルツ　そういう意味でいうとあの長～いオープニングはどうだった？

ケロヨン　いや、あれはよかったんじゃないの。映画的でかっこよかったと思うんだけど。

アルツ　うん。物語にスッと入り込めるようによく練られていた。あれで『FFⅣ』の世界観とか状況が、いっぺんでつかめるようになっていたからね。でもオープニングだったら『Ⅰ』が一番好きだったな。最初のボスを倒して橋を渡ると、『ファイナルファンタジー』ってタイトルが出るの。

ケロヨン　『Ⅱ』もショッキングだった。いきなり戦闘シーンから始まって全滅するんだもん。で、気がつくと仲間がバラバラになっていて……。

アルツ　最初に名前を付けておいたひとりが、物語の後半でダークナイトになって現われるんだよね。そいつの名前がジャイアンだったかな。スクウェアもよくこんなひどい名前を付けたもんだなぁ、と思ってよく考えたら自分が付けた名前だったの。最初に付けた名前なんてすっかり忘れてたから(笑)。

ケロヨン　そういえば今回、ネミングウェイがいろんなところにいて名前を変更できたけど、変える気にはならなかったよね。

アルツ　だってオープニングでさ、セシルって名前が何度も出るじゃない。そしたら「ああ、コイツはセシルっていうんだな」って、思っちゃうでしょ。あとで変えようなんて気にならないよ。

新システム ATBは？

アルツ　じゃあATB(アクティブ・タイム・バトル)の話をしようか。オレはいまいち好きになれなかったんだけど。

ケロヨン　そうかなぁ。ぼくはいままでのコマンド入力タイプよりスリルがあっておもしろいと思ったけどね。とくにボスキャラと戦うときなんか超真剣。画面から目が離せない。

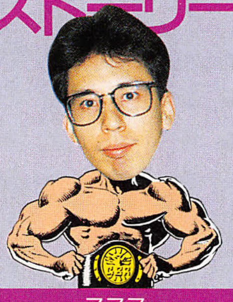
アルツ　それはいえる。昨日なんか火傷しそうになった。灰皿にタバコ置いといたんだけど、手探りで取ろうとしたらアチチッ(笑)。でもATBでどうしても不満だったのは、キャンセルができないところ。慌ててコマンド入力することが多いから、間違いが多いでしょ。次の順番がまわってくるまで時間がかかる場合もあるし。ヘタすると命取りになりかねない。

ケロヨン　それもATBのおもしろさのひとつですよ。そんなことより、いつでも確実に逃げられるのがよかった。

アルツ　そうだね。〝たたかう〟を選んだあとでも、やっぱり逃げようと思ったら逃げられるし。たとえば、ひとりがカエルにされちゃったりして戦況が急に不利になっても、逃げればいい。

ケロヨン　逃げられないのはボスキャラだけ。あと経験値稼ぎにザコキャラを倒すときは、バトルと

『FF』シリーズってさぁ ストーリーがくさいよね



777
アルツ鈴木

んもー、くっさーってな感じのストーリーが、ボクのお気に入りなんだけどー、もっとくっさーいストーリーでもよかったんじゃ……なーんてなことも思ったりもするなぁ、とか言ったらスクウェアの人がプーって怒ったりしてねー、なんていらぬ心配をしているヒマがあったら、仕事だ仕事っ！

メッセージのスピードを最速にしておくとけっこう快適。時間の節約にもなる。

アルツ　たしかにATBって斬新でおもしろいところもいっぱいあるけど、でも、それがよりリアルなのか？　っていうとそうじゃないと思うんだよね。本当にリアルさを追究するんだったら、ふたり同時に攻撃したり、コマンド入力できるはずだもん。

ケロヨン　そういった意味のリアルなバトルは、技術的にも無理があったんじゃないかな。戦闘シーンなんて、リアルじゃなくてもおもしろければいいと思うよ。

テンポがいいからずるずる……

ケロヨン　『ＦＦ』シリーズって伝統的にみんなそうだけど、『Ⅳ』はとくにテンポがいいと思わない？

アルツ　そうそう。仕事を終えて深夜タクシーで帰ったあと、これから続きをやろうかどうか真剣に悩むもん。「じゃあ3時まで、1時間だけ」って心に決めても、ポンポン話が進んじゃって切れ目がないからなかなかやめられない。気がつくと外が明かるくなって……。体に毒だよ、あれは。

ケロヨン　ただ単に話がポンポン進むというより、グイグイ引っ張られる。そのへんシナリオが絶妙。逃げないで地道に戦い続けていれば、経験値稼ぎをしなければならないシーンもほとんどないし。懸案になっていた最後のダンジョンも、セーブポイントがあるから長いとは感じなかった。

アルツ　『ＦＦ』シリーズってさ、よく「最後のダンジョンが長い」っていわれるけど、じつは最後に来るまでのテンポが良すぎるんじゃないのかなぁ。最後のダンジョンに来るまでは苦労しないでサクサク進む。だから最後だけ余計に長く感じるのではないかと……。

ケロヨン　それはいえるかもしれない。でも今回は、ボスキャラでいままでより苦労したでしょ。全滅することが多かった。

アルツ　『Ⅳ』のボスキャラってさ個性的な奴が多いんだよね。攻略法がわからないとなかなか倒せない。わかると簡単なんだけどね。でも、必ず手前にセーブできるポイントがあったから、不親切だとは思わなかったな。

ケロヨン　逆にダンジョン内に魔方陣が出てくると、「あ、そろそろボスだな」とかわかったりして。

今後に期待したいこと

アルツ　じゃあ『ＦＦ』シリーズの今後に期待すること、ってことで。オレはあの三角関係とか恋愛に関係する部分をもっと深くやってほしかったんだけどな。

ケロヨン　ラブシーンはジーンときたけど。助けたあと抱き合ったりして。

アルツ　オープニングでローザがセシルに「あとで部屋に行くわ」とか言う思わせぶりなセリフがあってドキドキしたんだけど、ああいうのがもっとほしかったな。

ケロヨン　でもあれ以上やったら次はベッドシーンでしょ。

アルツ　いいじゃん。

ケロヨン　プレーヤーが子供なのに？　マズイんじゃないの。

アルツ　健全なものならいいでしょ。でもあのキャラクターじゃあな(笑)。笑っちゃうかも。

ケロヨン　あとはイベントでけっこう人がよく死ぬでしょ。あれはちょっとね……。

アルツ　たしかにああいうイベントってショッキングで感動的だけど、ズルイよね。だって人の生き死にを扱うのって、感動させるのに一番簡単で効果的な方法だもん。

ケロヨン　日本人向けですよね。『Ⅱ』のヨーゼフとか。ああいうエピソードがアメリカ人にも同じようにうけるかどうかは疑問。

アルツ　あとね、『Ⅳ』でどうしても好きになれなかったのが、戦闘で勝ったあとのヤンのアクション。あれよく見るとさ、ひとりだけ危ないポーズなんだよ。だからヤンは好きになれなかった。

ケロヨン　ふつうそんな細かいところまで気にしませんよ。じゃあ好きなキャラクターは？

アルツ　ギルバートだな。

ケロヨン　でも戦闘じゃほとんど役に立ちませんよ。

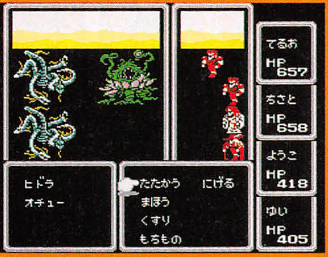
アルツ　主人公じゃないからいいの。ああいうキャラクターって一番自分に近いっていうか、感情移入しやすいっていうか……。ギルバートはいい奴だよ。磁力のダンジョンでのエピソードなんかもね、グッとくるものがある。

ケロヨン　ギルバートが主人公だったらみんな頭にくるだろうね。たしかに今回は、わき役に魅力的なキャラクターが多かった。ぼくはリディアが好きだったな。最後のセリフとか……。いい娘だよリディアは。やさしくて。

アルツ　それって、女だからなんじゃないの？

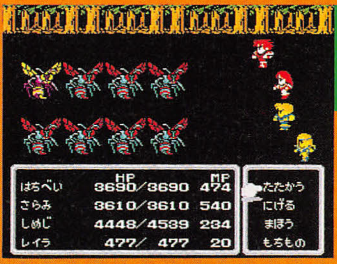
今回の話題に上がったゲーム

ファイナルファンタジー
スクウェア



➡シリーズ第１作目。キャラクターがサイドビューでアニメーションする独自の戦闘システムを打ち出す。キャラクターが成長するとグラフィックが変化した。

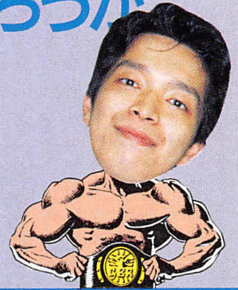
ファイナルファンタジーⅡ
スクウェア



⬅シナリオの進行とともに、パーティーのメンバーが入れ替わった。ダメージを受けるとＨＰが増えるという成長システムは、賛否両論、さまざまな論議を巻き起こした。

RPGにラブストーリーははたして必要だろうか

解答＝必要。『ＦＦⅣ』にも恋愛が描かれてるけど、さらわれたお姫様を勇者が救い出すってのも形を変えた恋愛でしょ？　もし、さらわれたのが王子だったら……？　僕ならいかない。やだよ、そんなの。すべての、どんな女の子にもできるだけ親切であれ、ってのが死んだジイサンの遺言なのだ。



カタナ250が欲しい
ケロヨン坂本



ONE POINT

仲間探しと次々に得られるアイテム、それに謎ときが楽しめるコミカルアクションゲーム。

個性をいかして異次元脱出!!

へべれけ

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	サン電子　9月20日発売　6200円	2メガ

とぼけた表情のへべくんが主人公のアクションゲーム。異次元の世界に迷いこんだへべくんは、この世界から脱出するために冒険の旅に出る。途中にはさまざまな障害があるが、個性的な3人の仲間や便利なアイテムの助けをかりて克服していくのだ。そして、この冒険の世界がぐんぐん広がっていく。これがこのゲームの最大の特徴なのだ。ゲームオーバーになっても、コンティニューやパスワード機能によって冒険を再開できる。しかも、いままで得た仲間やアイテムを失わずにね！

へべくん、仲間を探しなさい！

へべくんは最初はひとりだが、ほかにも3人の仲間が登場する。彼らにはそれぞれ個性的な能力がある。へべくん自身はジャンプ力が強い。おーちゃんは氷の上を歩いたり、水上を泳ぐことができる。すけざえもんはジャンプの滞空時間が長い。ぢぇにふぁーは水の底へと潜水することができる。セレクトボタンを押すとセレクト画面が現われ、ここでキャラクターの切り替えをする。状況に応じてうまくキャラクターを選び、障害を乗り越えよう。

へべくん



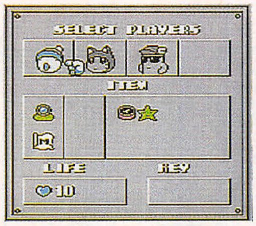
⬅ジャンプのあと✚ボタンの下を押しながらふんづけると、敵が丸まる。

➡Bボタンで取って、投げつける。

⬅Aボタン、✚ボタンの左右との組み合わせも。



⬅へべくんの3人の仲間たちだぞ。



⬅セレクトボタンを押して、キャラクターの切り替え。

おーちゃん



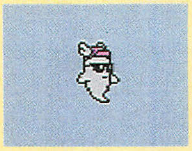
⬅おーちゃんは、はじめは敵だったのだ。



⬇水上を泳ぐ。潜水はできない。

⬆氷の上も簡単にすべる。

すけざえもん

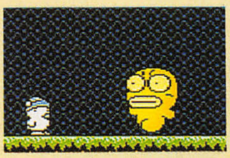


⬅ジャンプするとしばらくふわふわと浮かぶのだ。

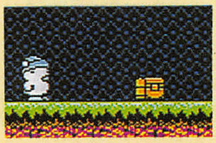
さて ぢぇにふぁーはどこに…!?

おお、必殺技を得たぞ!!

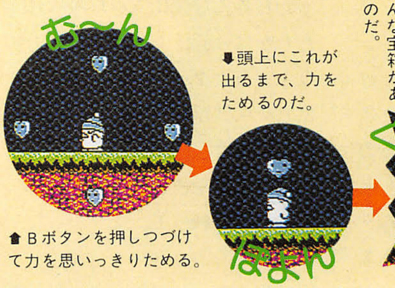
このゲームに登場する4人のキャラクターにはそれぞれ必殺技がある。しかし、それを覚えるにはボスを倒したりして宝箱にたどりつき、アイテムを取らなければならない。ちなみにへべくんの必殺技は、くびちょんぱアタックだ。

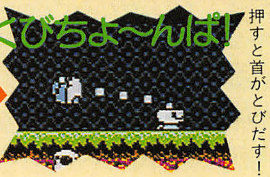


⬅ジャンプしてこいつの頭を叩くと、丸まった敵が出現。



⬅なかなか強い奴だったが、背後にはこんな宝箱があったのだ。





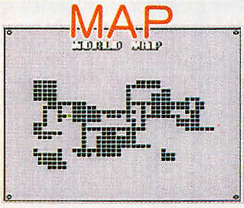
⬇頭上にこれが出るまで、力をためるのだ。

⬆Bボタンを押しつづけて力を思いっきりためる。

⬅ここでBボタンを押すと首がとびだす！

異次元はまだまだ広いのだ

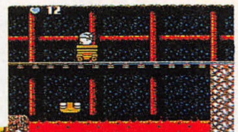
この異次元は広い。マップアイテムを拾ったなら、その広さが実感できるはず。クリアーするにはかなり時間がかかるが、冒険のはじめに得られるパスワード機能を使えば、いつでも中断できる。



⬅ほかのアイテムを取ると、マップの機能が増す。



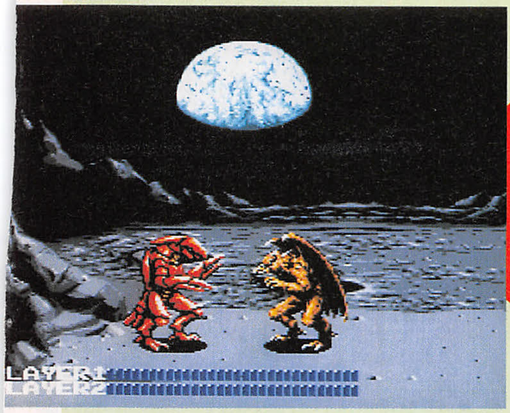
⬆パスワードは、やめるまえにきちんと記録しておこう。なかなかありがたいぞ。



⬅ここを越すのはかなり難しいのだ。



⬅この扉は、カギがないと開かないのだ。



ONE POINT

エイリアンがくり広げる格闘アクションゲーム。エイリアンならではの、過激な技を爆発させろ。

ハンパ野郎じゃケガするぜっ!!

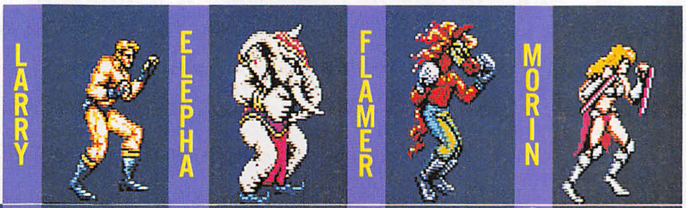
ファイティングマスターズ

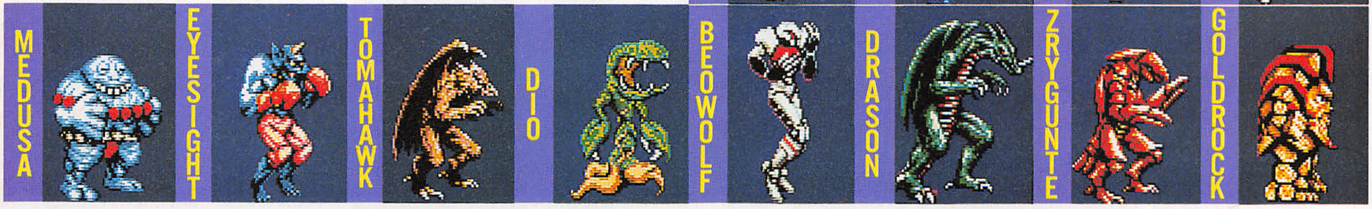
メガドライブ	アクション	カートリッジ
	トレコ　11月発売予定　価格未定	4メガ

『ファイティングマスターズ』は、12惑星支配をもくろむ魔人ヴァルガスと、その野望を打ち破るために闘いを挑む12惑星闘士たち(ファイティングマスターズ)の物語だ。プレーヤーは、自分の戦士をひとりだけ選び、ヴァルガスに洗脳された11人の惑星闘士を相手に闘う。勝負はつねに1対1で、バイタリティーがゼロになるまで続くデスマッチ形式で行なわれる。ゲームモードはイルミネーションマッチなど3種類。背景は砂漠のコロシアムなど4種類。コンティニュー、ふたり対戦プレーも可能だ。

12人の危険なヤツら!!

12人のエイリアンたちには、それぞれ特徴がある。スピードやパワー、格好が違うというだけではない。空を飛べる、炎を吐くことができるなどといった、エイリアン独特の特色を持っている。

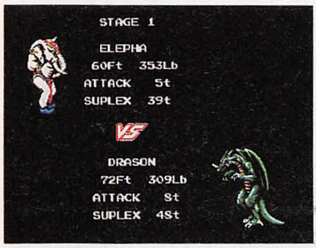




闘いの掟!!

このゲームでは、地上での攻撃、空中での攻撃、組み合っての攻撃ができる。まず、キックやパンチで相手の動きを止めて、すばやく組み合い、大技を決めろっ!!

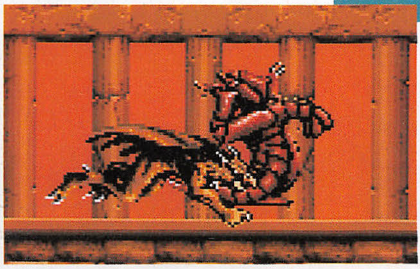

➡敵の動きが止まった瞬間だ。この一瞬のタイミングを逃さずに攻撃を仕掛けろ。



⬆戦闘直前の画面だ。表示されているデータから、敵の長所と短所を把握しろ。

悪魔も恐れるヤツらのテクニック!!

このゲームの最大の特色は、キャラクターをエイリアンにしたことによって表現可能になった奇想天外な技の数々だ。キャラクターのアニメーションパターンが非常に多く、フライングウォールクラッシュ、ジャンピングヘッドバッドなど、プレーヤーの度肝を抜く迫力だ。アクションゲームで重要な操作面では、使用ボタンをふたつにし操作を簡略化し、技の掛かりかたを明確にしている。

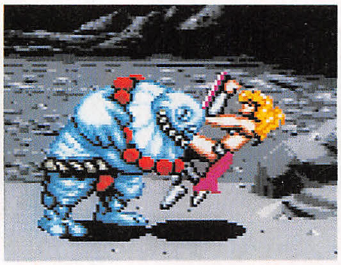

⬆敵を抱え込んだまま上昇し、壁に激突させる荒技。

⬇敵をノーズで上空へ投げ、落下してくるところをヘッドバッド。




⬅かみつき。まるで、なにかに呪われたように、敵をカジリ続ける。

⬇敵を自慢の怪力で抱え込み、頭突きを連発し、グッタリしたところを地面に叩きつける。




➡超人的な脚力を活かした、電光石火のパワーボム。

ONE POINT

4本のパッドをつなぎ最大4人まで同時プレーが可能になった。愛馬をパワーアップさせられる。



勝ち抜いて天皇賞をめざせ
ワールドジョッキー

PCエンジン	アクション	Huカード
	ナムコ　9月20日発売　5800円	2メガ

ファミコン版の元祖『ファミリージョッキー』が登場してから4年。人気を博した競馬ゲームは今、ニューモードを引っさげ、PCエンジン版『ワールドジョッキー』に変身してふたたびボクらの前に登場した。おなじみのホースプレーでは、新馬戦からスタートして、愛馬を成長させながら憧れの天皇賞をめざす。おニューのジョッキープレーでは、賞金獲得めざして体当たりあり進路妨害ありとなんでもありの仁義無きバトルレースを楽しむことができるのだ。馬券を買って一獲千金の夢もぜひ。

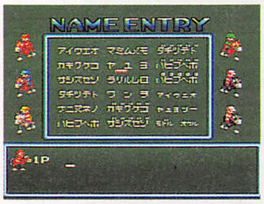
ふたつのモードでパワーアップ

このゲームにはホースプレーとジョッキープレーのふたつもモードがあり、どちらも4人までの同時プレーが可能だ。ホースプレーは馬を育てて天皇賞をめざすひとりコツコツ型。ジョッキープレーはジョッキー気分で競馬バトルを楽しむ複数ワイワイ型なのだ。



⬆従来からのホースプレーモードに新しくジョッキープレーモードが追加された。

ホースプレー



⬅天皇賞まで戦う愛馬を選んだら名前をつけよう。

新馬戦から条件レース、GⅢ、GⅡ、GⅠへとステップアップしていくのが目的。そのためには1着を狙って賞金を獲得していかなければならない。成績が悪いとゲームオーバーになってしまうぞ。16戦を勝ち抜き天皇賞をめざそう。

ジョッキープレー



⬅馬券だけを買うオンリーチケットモードもある。

ジョッキーモードはプレーヤーが騎手となって、毎レース違った馬を操りながら、たくさんの賞金を獲得するのが目的なのだ。4種のアイテムの取りかたが勝利へのポイント。4人プレーは大迫力だ！



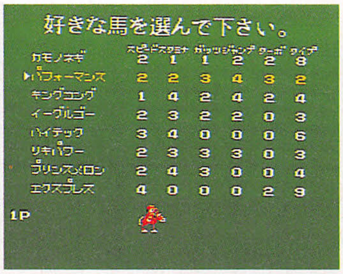
⬆ひとりより複数でプレーしたほうがおもしろいぞ。



⬆レースによって、騎乗する馬が違うのだ。


⬆星とSpはぜひ取りたいが？を取るのは冒険だ。

データを見て愛馬を決めよう!!



馬はぜんぶで16頭。各馬は下に表示した6つのステータスのデータによってスプリント型、耐久型、雨に強いなど個性づけられている。タイプ以外のステータスはアイテムによってアップさせることが可能。どの馬を選ぶかによってレース運びが大きく変わってくるぞ。

●スピード
トップスピードの速さを表わしている。ゴール前での接戦に威力発揮。

●スタミナ
ムチを当てると体力が減っていくが、この減りかたに影響するのがスタミナ。

●ガッツ
他の馬との激突や障害物との接触時における体力の減りかたに影響する。

●ジャンプ
障害物を越える際のジャンプの高さを表わしている。高いほど接触が少ない。

●ターボ
ムチを入れたときの馬の加速力の強さを表わしている。

●タイプ
数字が多いほど雨やダートなど悪条件で能力を発揮。生まれながらの固定能力。

馬券がなけりゃ競馬じゃナイ!!

競馬新聞片手に馬券を買う。これぞ競馬の醍醐味。だけど本物では、18歳未満と学生サンは残念ながら買えない。そこでとりあえずゲームでオッズを見ながら馬券を買う雰囲気とカンを味わおう。



⬅各馬の予想が表示されている。◎は本命馬、○は対抗馬、▲は穴馬を示している。



⬆持ち金は5万円。オッズを参考に3点買いといこう。

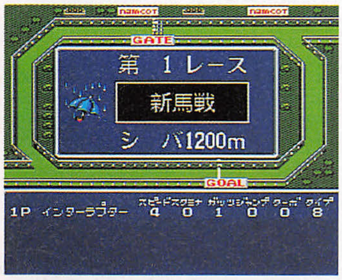


⬆ぜんぶ外れて原点割れで泣くあるつ。

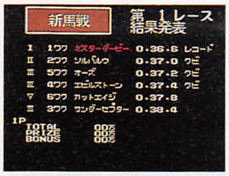


⬆1－3を当てて払い戻しの瞬間、快感。

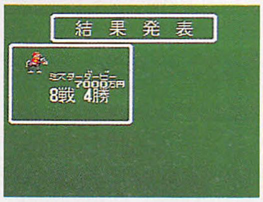
天皇賞までの道は険しいッ



⬆緒戦新馬戦は距離も短いので先行逃げ切りでトップを狙おう。



⬅軽くレコードで1着になった。レコードで勝つとボーナス100万円がプラスされる。



➡8戦7千万円稼いだが、ゲームオーバーだ。

ホースプレーの目標である天皇賞までの道のりはかなり険しい。新馬戦で1着になると条件レースに出場する権利が与えられて、通算賞金獲得額によってGⅢ、GⅡへと進むことができる。勝ち進むとレースの距離が長くなり、賞金もアップしていく。高額な賞金を得るには上位のレースをめざさなければならないのだ。

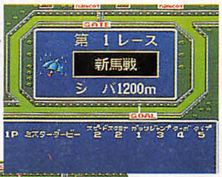
ところが、この賞金獲得額の設定が厳しくて、天皇賞に出るためには11レースまでに賞金獲得額が3億5000万円に達していなければならないのだ。これって、11戦のレースほとんど1着にならないと得られない賞金金額なんだよね。

また4位までにゴールできれば次のレースに進めるが、5位以下だとその時点でゲームオーバーだ。

アイテムを取って愛馬を育てよう

ホースプレーモードでは自分の馬が、レース中にコースに落ちているパワーアップアイテムを取ることによって、6つあるステータスのうち、タイプ以外の数値が次のレースから1ポイント成長するのだ。1着になることも重要だが、先のレースを考えて馬をパワーアップさせておくことも大切なのだ。また、上位レースになると体力アイテムも登場してくる。とくに星マークのアイテムはそのレースでの体力回復(ゲージの半分回復)アイテムなので有効に使いたい。


⬆アイテムを取ってパワーアップしよう。左下の体力メーターにも注意を。



➡最初のレースである新馬戦、ミスターダービーのステータスだ。



⬅2レースでアイテムを取りスタミナとターボがパワーアップしている。

パワーアップアイテム



体力アイテム



体力アイテムはジョッキープレーで威力を発揮。ドクロはジョッキーモードのみに登場し体力半減。?は星かドクロのどちらか。Spは一定時間ターボアップ。

障害はジャンプでクリアー

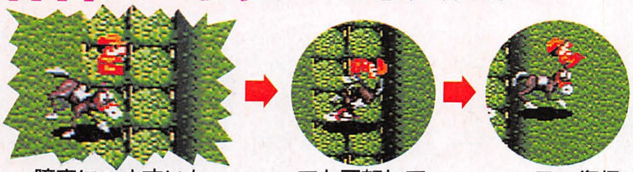
なかなか難しいのが障害レース。障害はジャンプでクリアーするんだけど、ジャンプのタイミングを間違えると、障害に足ひっかけてコケてしまう。障害に接触しても1回転してまたレースに復帰できるけど(最後方でコケたらリタイヤになることもある)、体力を消耗してしまうのでくれぐれも注意しよう。


⬆棒障害にさしかかったところだ。小さなジャンプで、タイミングよくとべ。


➡生け垣障害は大きなジャンプでクリアーしよう。


⬅最後方でジャンプ失敗するとリタイヤとなってしまうので気をつけよう。

障害につまずいても大丈夫!?



ムチ当てがポイントだ!

馬にムチを当てるとスピードが上がり体力が減る。そこで馬の体力、距離、障害の有無などを考えて先行逃げ切りか、追い込みにするかレースの展開を考えるのだ。

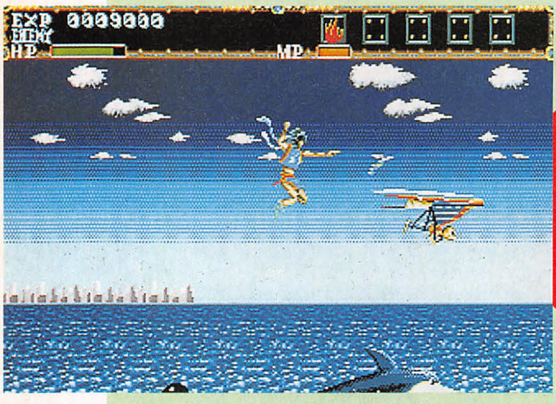

⬆ムチを当てるとオシリがパッ!

斜向、進路妨害アリの迫力!

このゲームでは、斜向、進路妨害、体当たりなんでもあり。ジョッキーモードで複数プレーをするときは、競馬というより格闘技といった様相で大迫力バトルなのだ。


⬅先行しすぎて愛馬が見えない。

➡混戦では押し合いバトルだ。



ONE POINT

経験値がある一定以上になると攻撃がパワーアップするという一風変わったアクションゲーム。

キャラクターの魅力爆発!!

エル・ヴィエント

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	ウルフチーム　９月20日発売　8500円	８メガ

魔法の効果や各所のビジュアルシーンなど、アクションゲームとしてはかなり高い視覚効果を狙った『エル・ヴィエント』。漫画の連載と同時展開ということもあって、時代背景やストーリーがゲームにも反映されている。もちろん、原作を知っている人でも、知らない人でも楽しめるようになっているぞ。

しかも、このゲームの開発には、メガドライブやパソコンで有名なあの『グラナダ』のスタッフを投入している。『グラナダ』での経験を活かしているから、技術的な面でも期待大だ。

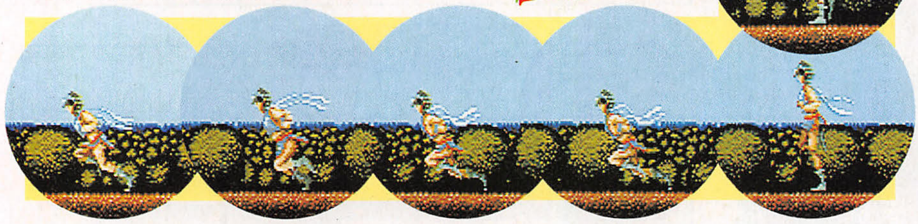
動きのパターンは150種類だ!!



キャラクターのパターンは約150種類。走るのに10パターン、ジャンプに13パターン、といった具合になっている。さらに、立ち止まっているときもヘアバンドや髪が風になびく細かさだ。

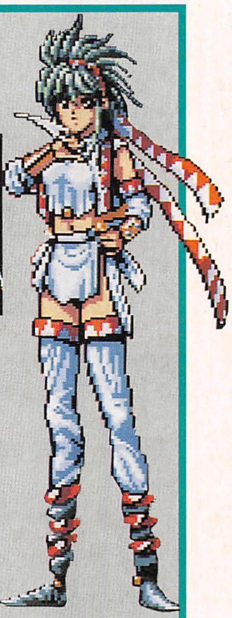
ダッシュでゴー!!





主人公アネット

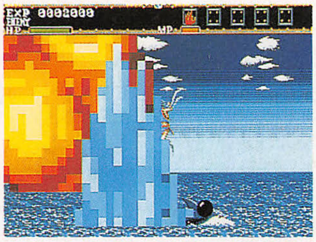




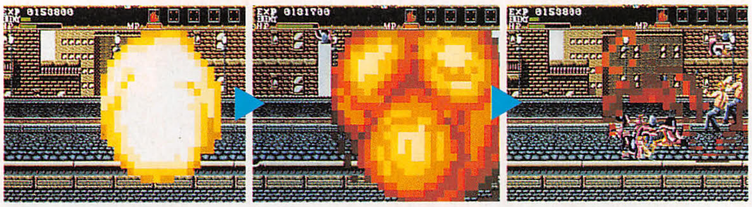
主人公アネットは、2年まえの邪神ハスター封印のさいに強いエネルギーを受け、風の呪文"エル・ヴィエント"を使えるようになった。5種類の魔法と、手に持ったブーメランのような武器で攻撃するぞ。同じ力を受け継いだレスティアーナとはライバル関係にあり、ハスター教団とともにアネットの命を狙ってくる。

拡大スプライトの魅力爆発!!

『エル・ヴィエント』では、迫力ある爆発シーンや、水しぶきなどが多く使われているぞ。爆発が画面半分以上に広がっても、チラつかない。これは、背景の画面を高速で書き換えているからなのだ。うーん、やってくれるね。

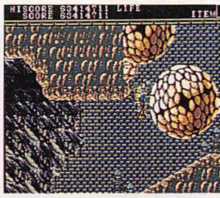


⬅どんなに重なっても、絶対にチラついたりしない。まさに技術力の勝利だな。とにかくハデに爆発してくれるのだ。

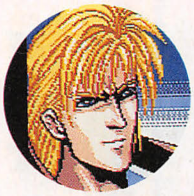


アーネスト・エバンスとは?

この『エル・ヴィエント』はウルフチームの次回作品、メガＣＤ用『アーネスト・エバンス』のキャラクターが登場し、関係しているのだ。『アーネスト・エバンス』の副主人公アネットが『エル・ヴィエント』では主役として活躍してるってこと。つまり、『エル・ヴィエント』の物語は『アーネスト・エバンス』のサイドストーリーになっているってこと。『エル・ヴィエント』からでも、『アーネスト・エバンス』から遊んでも楽しめる。発売が待ちどおしいね。



⬆これが、『アーネスト・エバンス』の画面。ハスター封印が目的だ。



⬅このゲームでもアーネスト・エバンスは登場。

プロローグ【ストーリー】

邪神ハスター封印から2年……。1928年、禁酒法時代のアメリカ国内で、ヘンリーを始めとするハスター教団の一味が暗躍していた。



ハスター封印のときに強いエネルギーを受けた少女レスティアーナをだまし、邪神ハスターのいけにえにして、さらなる復活をもくろんでいたのである。しかし、そのためには、レスティアーナと同じくハスターの強大なエネルギーを受けたアネットの存在を無視することはできない。そこでヘンリーは、アネット抹殺をアル・カポネに持ちかける。アル・カポネは、自分の地位をより確固たるものにしようと、この話を承諾するのである。

いっぽうヘンリーは、ハスター復活の準備をするため、魔術建築であるエンパイアステートビルに向かっていた。

ジークフリート



⬅さまざまなところでアネットを助けるが、素性は不明。

レスティアーナ



⬅信者たちにだまされて、ハスター復活に利用されている。

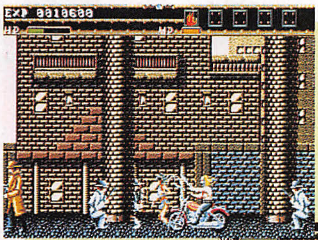
ヘンリー



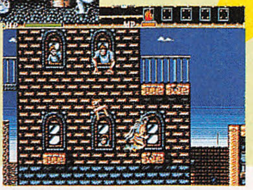
⬅ハスター復活後、地球に理想郷を築こうとしている狂信者。

STAGE1

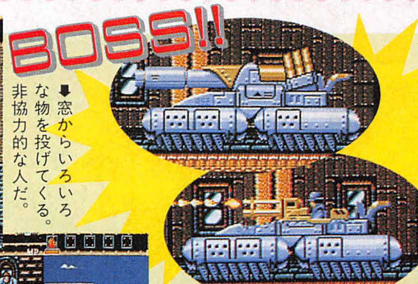
1920年代の香りをただよわせる雰囲気の町並。トレンチコートに身を包んだ男や、旧型ハーレーに乗ったヤツが襲ってくるのだ。ほかにも、クラシックカーから機関銃を乱射してきたり、柱の影から主人公を銃で狙ってくるヤツもいる。ここは慎重に、ジワジワと進んで、確実に敵を倒していこう。



⬆最初のほうはけっこう楽に進めるけど、中盤から敵の攻撃が激しくなってくるぞ。バイクに乗った上半身裸の男が突っ込んできたり、後ろから銃で撃たれたりして。かなりやばいのだ。

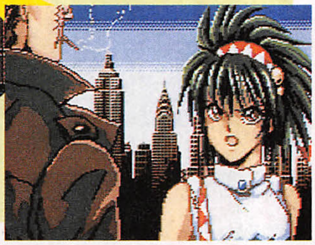


⬇窓からいろいろな物を投げてくる。非協力的な人だ。



⬆ダメージを受けると、大砲から機関銃に変化して、さらにミサイルを発射してくるのだ。

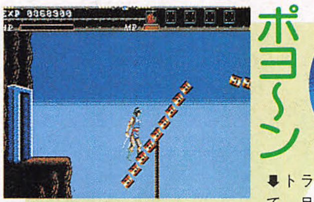
⬇アル・カポネが権力と金のためにハスター復活に加担していた。それを知ったアネットは、なんとかカポネを説得しようとする。が、彼は耳をかさないどころか、アネットをおとしいれるために、ラシュモアに行ってみろと言うのであった。



STAGE2

このステージは、フィールドアスレチックのような仕掛けがたくさん用意されている。乗るとくずれてしまう丸木橋を渡ったり、回転する丸太に飛び乗ったりと、肩の力を抜いて楽しめるステージだ。

ただ、失敗すると下に針の山が待っているうえ、もう一度やりなおしになるから気をつけよう。



⬆アスレチックのような仕掛けが多いステージだ。これは、回転する丸太を渡って進む。落ちると、左のほうにある出口からやりなおしだ。ここだけの特別サービスってところだな。何度でも挑戦できるのだ。



⬇トランポリンを利用して、目の前の高い壁を越える。楽しいのだ。

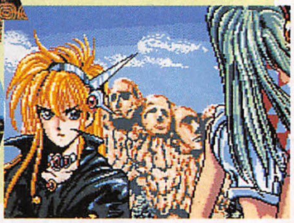




⬇ハスター復活のために利用されているとは知らないレスティアーナ。ハスターを自分の体内に取り込めば、無限の力を手に入れることができると信じている。だまされているという忠告にいっさい耳を貸さない。

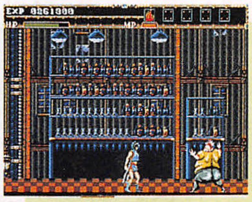


➡アネットとの戦いに敗れ、逃げようとしているレスティアーナ。恐竜のようなものが降りてくるぞ。

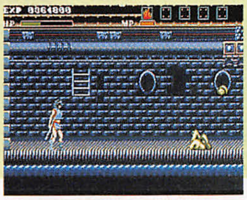


STAGE3

ここは、秘密酒場から地下水路、そして洞窟と、変化にとんだステージだ。敵の種類も豊富で、楽しいものが多いのだ。たとえば、樽のなかから出てきて、ナイフで攻撃してくる黒ひげそっくりなヤツや、瓶を投げてくる太った人など。しかし、油断してるとボスと戦うまえに体力がなくなってしまうぞ。



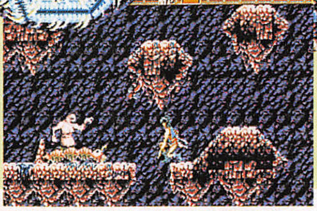
⬅秘密酒場の内部。瓶を投げてくるオヤジは、近づいて攻撃しよう。



➡下水道では、スライムのようなものや、ネズミの大群が襲ってくるぞ。アイテムを取ったら、いっきに駆け抜けよう。



⬅途中には、龍に乗って進む場所がある。ダメージを受けないように乗ろう。



⬅場面は一転して洞窟に。なかではわけのわからない生き物が、激しい攻撃をしてくる。



⬆でかい細胞がボスだ。ミトコンドリアや、核を攻撃してダメージをあたえる。



ONE POINT
CD-ROMマガジンのシリーズ第5弾だ。4800円という値段で、10個のタイトルが入っている。

創刊1周年記念号
ウルトラボックス5号

PCエンジン	ゲームマガジン	CD-ROM
	ビクター音楽産業　9月27日発売　4800円	

CD-ROMの膨大なメモリーを使って、ゲームや小説などが入っている。なかには、かなりふざけたゲームもあって、今回も内容が盛りだくさんなのだ。

しかも、このゲームでイラストや漫画を描いている人たちは、どこかで見たことのある有名人ばかり。この5人の漫画家や、イラストレーターたちを紹介しよう。ファミ通でもおなじみ水玉蛍之丞から始まって、後藤ユタカ、衛藤ヒロユキ、根本敬、中野カンフーとつづくのだ。やっぱり、名前よりも絵を見たほうがわかるかな？

クスト　●エピソード4 最終章　蒼い星の神話



●前回までのあらすじ●

考古学者ロイスは、長年探し求めた伝説の遺跡ジャゾームを神の恩恵を受けた土地クリゴールで発見する。彼は、ジャゾームの内部で光を放つクリスタルを発見。調べるために持ち帰るが、クリスタルを奪おうと、学生時代の親友ライアンが手をまわしてきた。ロイスは娘のセリ



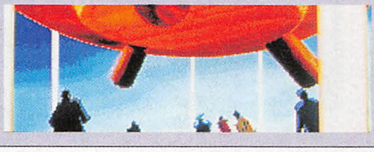


アをつれ、港町ブロネイアに身を隠すことになった。

それから3年が過ぎたある日。セリアの恩人ギルバートから、郊外にUFOが墜落したという連絡を受けて、現場にかけつける。しかし、待ち伏せていたライアンと手下たちに捕まってしまう。やつらはクリスタルを奪い、神を復活させようというのだ！

はたして今回はどうなるのか？

いよいよ最終回となったこのシリーズ。いったい、ライアンの復活させようとしている神とは何なのか？　この話を知らない人でも、物語の最初にあらすじが出るから、この号だけでも楽しめるのだ。



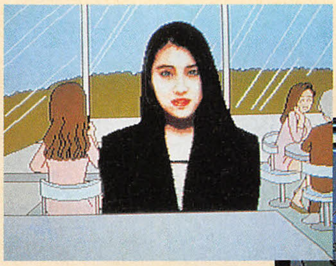


⬅驚くロイス博士たち。何が起こっているのか？　続きを知りたければ、買うしかない！

CLUB UB　●ロマンスをさがして　第3話 誘惑のざわめき



今回の『CLUB UB』は、純愛ドラマ路線が復活。このゲームを知らない人のために、ちょっと説明しよう。これは、基本的にはアドベンチャーゲームになっている。画面のキャラクターが、音声で話しかけてくるのに、コマンドで答えるという凝ったものになっている。もちろんマルチエンディングだから、何度でも遊べるぞ。



⬆ＵＢガールズが熱演する今回の『CLUB UB』。真夏の海岸でくり広げられる純愛ドラマを、ぞんぶんに堪能してくれ。夏の思い出ってやつだな。

⬇会話をするような感じで物語が進んでいく。自分で選んだコマンドによって、話が変わるのだ。テレビのボリュームを少し大きめにしておこう。





⬅話を長く続かせるためには、画面の上にあるハートマークを増やさないといけないのだ。日ごろの経験がモノをいうかもしれない!?

となりのトトロ

人生の分かれ道







⬆専門学校に入学。一番まっとうな人生かもね。



⬆ビルから飛び込もうとすると田舎にもどされる。



⬆かなりあやしい会社でアルバイトを……!?

前回のゲーム業界ものにつづいて、今回はアニメ業界ものでせまるぞ。主人公の帝塚山治夢が、コネも知り合いもない東京でアニメーション監督としてひと旗あげるまでのアドベンチャー風のゲーム。田舎を出るときにもらった100万円を元手に、立派な監督になるのが目的。監督めざしてがんばろう！

GAME SOFT





⬆6種類の項目のどれからでも、ゲームの内容を検索することができるぞ。



⬆知りたいゲームの情報がすぐに出るのだ。

今回の『裏ワザ大図鑑』は『ウルトラボックス』が、創刊1周年ということで2倍から3倍のボリュームでおとどけするぞ。しかもこれ1本で裏ワザのほかに、ゲームの攻略法や、発売日、そのほかもろもろが一発でわかってしまう。さらに今年の8月発売予定の新作ソフト27本まで登録されているという贅沢さだ。

インタラクティブコミックス



⬇ちょっとエッチなノリ。

後藤ユタカ



⬆どこかで見たような？



⬇ギクっとする人も？

衛藤ヒロユキ

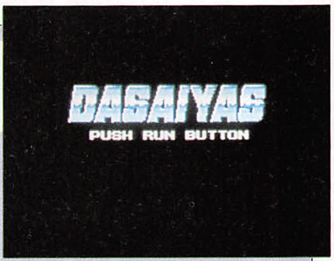


⬆これも見たことあるぞ。



CD-ROMマガジンというぐらいだから、漫画も入れよう、てなぐあいに始まった新企画が『インタラクティブコミックス』。今回は、後藤ユタカと衛藤ヒロユキという、ふたりの漫画家が参加しているのだ。コマンドで進めていくと、さまざまな展開を見ることができるぞ。

DASAIYAS (ダサイヤス)





⬆きざみネギと包丁を飛ばして敵を倒すのだ。



⬆ステージ1のボスはカブトガニ。ダジャレだな。

どこかで見たことのありそうな、だいぶとぼけたシューティングゲームだ。数々の海洋汚染、魚介類を生きたまま食べてしまう活魚グルメブーム……。ついに魚介類たちは人間への反逆を始めた！　行け、名板前ヤス！　きざみネギと包丁1本を武器に、魚介類を征伐するのだ。

SPORTS

どきどきハードルランド

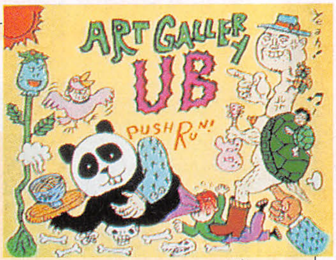


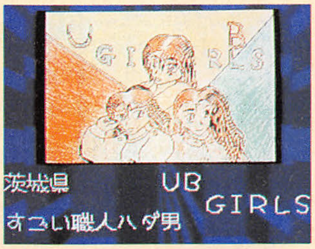


⬅ステージクリアーで服が一枚ずつ取れていくのだ。

なぜか大好評だった前作の、『どきどきなわとびランド』の第2弾。青い風船を取りながら、ハードルを一定数飛び越していく。例の画面(?)もバッチリだ。

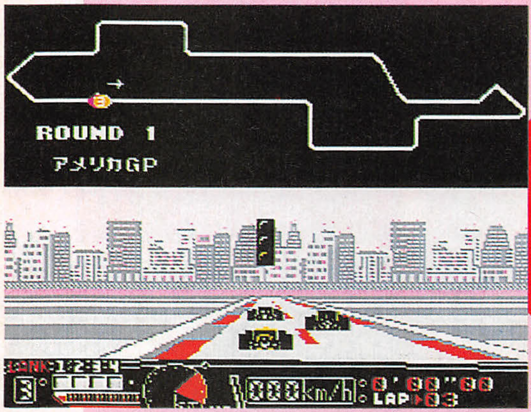
アートギャラリーUB





⬆まさかこんなところにも載るなんて、考えもしなかっただろうな。

ゲームを買ってくれた人たちから送られたイラストを紹介するコーナー。自分の描いたはがきを、テレビの画面で見ることができるなんて楽しいよね。



ONE POINT

実際の車を操作するようなシビアなハンドリング。9人のトップドライバーとの勝負。

リアルなF1グランプリが展開!
中嶋悟F-1ヒーロー2

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	バリエ　9月27日発売　5900円	2メガ

まさに満を持しての登場といった感じの『中嶋悟F-1ヒーロー2』だが、中嶋悟が監修したというだけあって、かなりてごわいゲームに仕上がっているぞ。実際のF1グランプリでおなじみの16のエキサイティングなコースが用意され、そこで9人の強力なライバルたちとの熱戦がくりひろげられるのだ。また、上下2分割画面のふたり用の対戦モードもあり、友だちと腕を競い合うこともできるようになっている。この手のドライビングゲームの得意な人にはうってつけの1本だ。

リアルでシビアなハンドリング!

ウォーミングアップモードでは4台のなかから好きなマシンをチョイスし、それぞれのコースをテストランできる。マシンは1台ごとに特性があり、それぞれにあった走りかたをしないとタイムはのびない。GPモードでは最初LOTANS 102Tというマシンで戦うことになるので、なれるまではこのマシンでウォーミングアップだ！

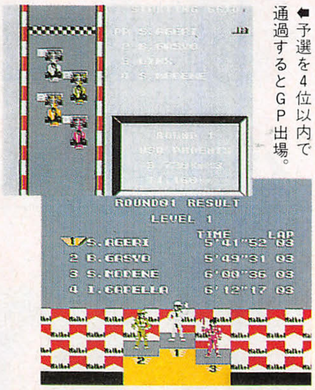


⬆まずはマシンのチョイス。マシンごとにそれぞれの味付けがされているから、ウォーミングアップでいろいろ試してみよう。



⬆あの中嶋悟がコースのアドバイスを!!

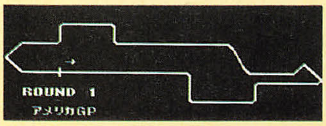
⬆ピットインのタイミングも勝負のカギをにぎっているのだ。



⬆予選を4位以内で通過するとGP出場。

⬆栄光の表彰台に立つのはキミか？それとも、ほかのドライバーか？

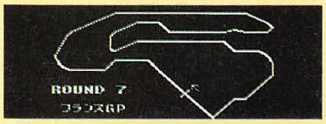
GPモードで世界を転戦!!



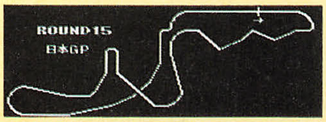
⬆グランプリの開幕戦はアメリカGPから。直線的なコースと直角カーブが多数レイアウトされた難しいコースだ。



⬆伝統的なモナコGPは一般道路を使用するサーキットとして有名だ。コーナーがせまく攻め込みにくい。



⬆今年から新しくなったフランスGP。スタンダードなコース。勝負のカギは長いストレートのあとのヘアピンだ。



⬆ここ数年のドライバーズチャンピオンがこのサーキットで決まる、といったドラマチックな高速テクニカルコースだ。

GPモードでは世界中にちらばる16のサーキットを転戦するぞ。アメリカGPに始まり、モナコや鈴鹿など、すべて実際のF1でおなじみのコースばかりだ。GPモードはレベル1～9まであり、各レベルごとにライバルが設定されている。トータルポイントで対戦相手に勝てば次のレベルへと進むことができる。ライバルは中嶋悟選手を頂点とする9人。みんな凄腕のドライバーたちだ。レベル9で待つ中嶋選手をめざしてゴー！

バトルモードで対戦だっ



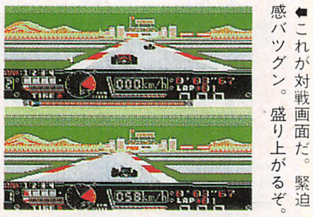
⬆対戦相手は友だちでもコンピューターでもいい。



⬆ライバルのひとり、S・AGERI。レベル1の相手だが、手強い。

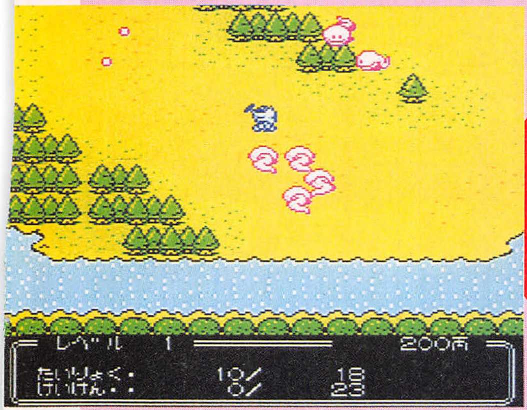


⬆勝利のチェッカーフラッグをうける日を夢みて、さあチャレンジだっ！



⬆これが対戦画面だ。緊迫感バツグン。盛り上がるぞ。

このモードではふたり同時プレーのほか、プレーヤー一対コンピューター、コンピューター対コンピューター(観戦)、の3つが選択できる。対コンピューター戦ではライバルを決めて、マシンやコースを選択するといった、自由な条件でレースができる。画面は2分割の表示となるから対戦意識も高まり、バツグンの盛り上がりとなる。



ONE POINT

アニメやマンガで大人気の『からくり剣豪伝ムサシロード』が、ファミコンソフトになって登場だ。

疾風怒濤のゲームだ!!

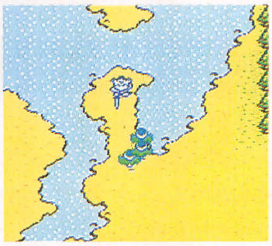
からくり剣豪伝 ムサシロード -からくり人疾走る!-

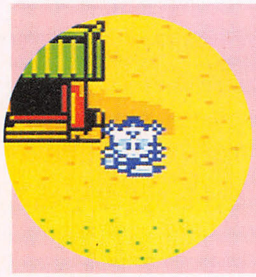
『からくり剣豪伝ムサシロード』は、大きな陰謀を阻止するために戦うからくり人たちのアクションRPGだ。全5話のショートストーリーで構成されていて、各話、別々のキャラが主人公になる。主人公はフィールド上の敵を倒し、経験値を得て強くなっていく。最終話では、前4話の主人公が全員集結し最後の決戦に挑む。画面構成は、ななめ上から見下ろしたトップビュータイプだ。NPC(ノンプレーヤーキャラ)を使い、ファミコンで初めてアクションRPGでのパーティープレーが可能になった。

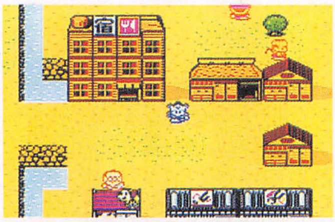
FC ファミコン	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	ユタカ・バンダイ 10月5日発売 6800円	2メガ

ワシが主役ダス!!

ムサシたちが活躍する世界は、からくり人という機械仕掛けの生命体が存在する、日本とよく似たどこかの世界のどこかの星。ときは、群雄割拠する戦国時代。からくり人は機械仕掛けのメカではあるが、食事もすれば、感情もある。


➡ひゃー、追いつめられたダス。二刀流をお見舞いしてやるダス。


⬅ワシがムサシダス。強くなるため武者修行の旅をしてるダス。


⬆ここは、町のなかダス。なんかホッとするダスなー。まずは、腹ごしらえをするダス。

ワシの剣法ダス!!

ムサシの攻撃方法は通常は剣を振るだけだ。攻撃範囲は非常に狭く、動きの速い敵には苦戦してしまう。その弱点を補うのがこの剣法だ。遠距離の敵にも攻撃が可能で、用途は非常に多い。ただ、体力を消費するので注意が必要だ。

火炎弾


⬆ワシも炎を出せるまでに成長したダス。なんだか焼きいもが食べたくなったダス。

火弾

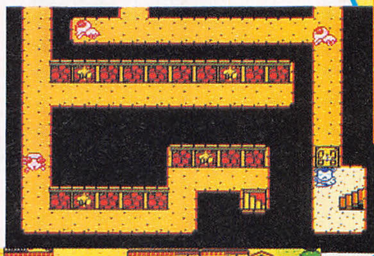

⬆ワシもまだ修行が足らんダスなー。まだ、こんな小さな火弾しか出せないダス。

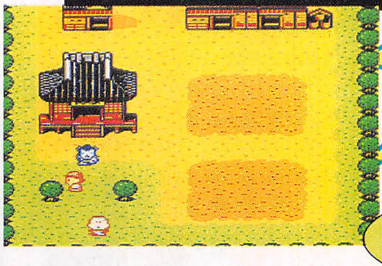
爆炎

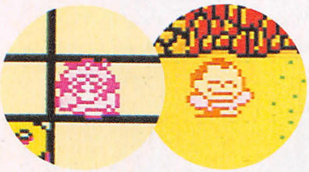

⬆爆発した炎をブーメランのように飛ばす威力絶大の大技ダス。かっこいいダス。

ワシの活躍を見るダス!!

第1話「女の子はカエルが嫌いダス」を紹介しよう。主人公はムサシ。ジパングナンバーワンの剣士を目指して武者修行の旅を続けるムサシのもとに、ある事件が知らされる。カエルが大量発生し、女の子が何者かに誘拐されるという事件だ。そして、女の子のなかに友だちオツルちゃんの名前が……。


➡ダンジョンまで来たのに、鍵がないから開かないダス。

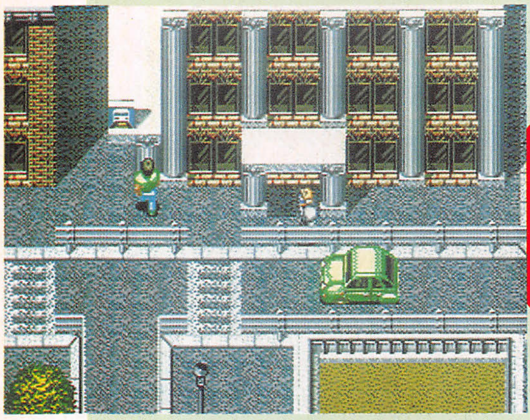

⬆町のなかにある神社。このなかに、今回の事件の鍵を握る人物がいるらしいのダス!?


⬆謎の女性とスリ。なにか事件に関係ありそうな、怪しい匂いがするダス。



⬅行方不明の女の子たちを発見したダス。逃げるダス。

➡オオガマ出現ダスー。ワシの修行の成果を見せてやるダス。



ONE POINT

RPG、アドベンチャー、アクションなどの要素がミックスされた独持のシステム。

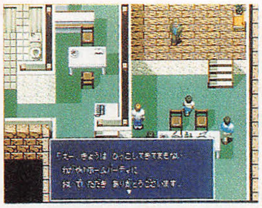
等身大のヒーロー大活躍
レンタヒーロー

メガドライブ	RPG	バックアップカートリッジ
	セガ　9月20日発売　8700円	8メガ

主人公が働いてお金をため、どんどん強くなっていくRPG仕立てのコミカルゲーム。主人公は普通の少年なのだが、ちょっとした間違いで着るだけで強くなるアーマーを手に入れ、ヒーローになってしまう。ヒーローとして仕事をして、稼いだお金でアーマーを強化していくのだ。ヒーローの仕事はただの雑用みたいなものから、悪人との戦いまでさまざま。ふだんはトップビューの画面で、コマンド選択による会話が主体でゲームが進行する。戦闘シーンはサイドビューになるのだ。

ある日少年はヒーローになった

ごく普通の少年である主人公は、ホームパーティーの最中、出前持ちから食事ではなくアーマーを受け取ってしまう。そのアーマーは、着るだけで力が数倍になり、ヒーローに変身するための道具だった。こうして、何かの間違いで主人公はヒーローになった。



➡ゲームは我が家で行なわれている引っ越しパーティーから始まる。



➡パーティーの食事が足りなくなり、セカに出前を頼むことに。これがすべての発端。

へ~んしん!!



➡謎の出前持ちから渡されたアーマー。このアーマーを手に入れると、少年は変身することができるようになる。



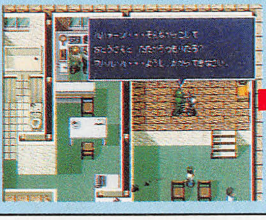
➡変身すると、このような姿に。この姿でいろいろな仕事をこなし、金を稼いでパワーアップしていこう。



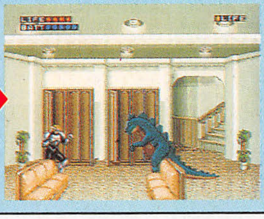
⬆ところが出前持ちが持ってきたのは、食事ではなくアーマーだったのだ。

最初の敵はお父さん!?

ヒーローが最初に戦う相手は、あろうことかパーティー会場で怪獣のぬいぐるみをきた実の父なのだ。軽くパンチしただけなのに、父は壁まで吹っ飛んでしまい、主人公はアーマーの力に気づくのだった。



➡アーマーを着て、ぬいぐるみに扮する父と勝負。

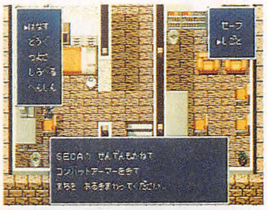


➡すると、画面はいきなりアクションシーンに!

ヒーローのするべきことは?

1 仕事を受ける

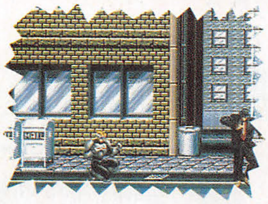
まず、アーマーを作っているセカの本社に連絡を取る。すると、担当者のミューからやるべき仕事が与えられるのだ。



➡ヒーローはまずセカからの仕事の指示を受ける。



➡で、このように悪人を倒して報奨金を得るのだ。



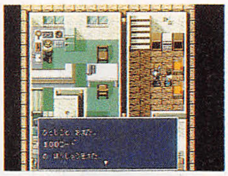
➡いつもカッコイイ仕事ばかりじゃない。

2 仕事をする

ミューから仕事が与えられたら、ヒーローに変身して仕事に取りかかる。仕事は悪人との戦いのようなハードなものから、レストランの手伝いなどのソフトなものまでいろいろあるぞ。仕事が終わったら代金を請求、セカの宣伝をする。そして家に戻って、ミューからの次の指示を待つのだ。

3 お金を受け取る

仕事が終われば金を受け取る。その金はアーマーのレンタル料としてセカに支払うことになる。



➡仕事が終わると、依頼主から金を受け取る。どんな子供からでも受け取るものは受け取る。

ヒーローは正体を隠すもの



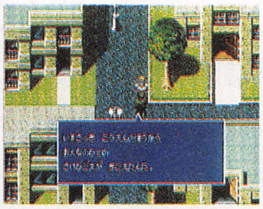
➡人助けをすると、名前を聞かれることも。だけど、正体を明かせない。



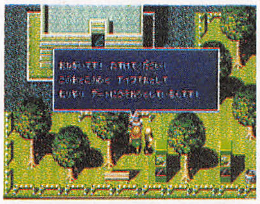
➡だから、本名のほかにもうひとつ別の名前を付け、変身後はそちらを名乗る。

仕事1 コージャの街のパトロール

主人公の最初の仕事は、セカの宣伝をかねて、自分が引っ越してきた街のパトロールをすることだ。街にいる人々に話をして、事件が起きていないか探し回ろう。そのうち、公園で女性に暴力で言い寄ろうとする男を発見する。そいつを倒して、女性を助け出してあげよう。そして、女性からチカン撃退料を受け取り、セカの宣伝をする。これで有名になり、次の仕事が舞い込むようになる。



➡街のなかで人々に話を聞いていくうちに、重要な情報が飛び込んできた。

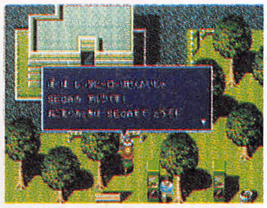


⬅公園にいたのは、女性をおどす悪い男。ヒーローとしては見逃せないぞ。

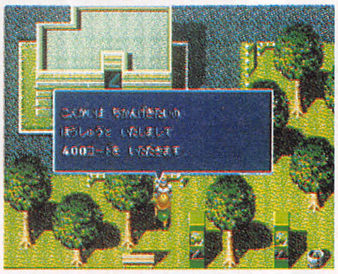
女性を救え!



⬆で、いきなりのアクションシーン。最初はパンチとジャンプキックのふたつの攻撃しかできないが、そのうちいろいろな武器を持てるようになるぞ。



⬇戦いに勝ったら、すかさずセカの宣伝。少しでも名前を売らなくちゃ。



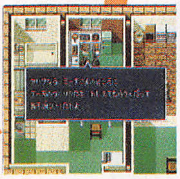
⬆しかも、金はちゃっかりもらうのだ。

仕事2 恋の橋渡し

ヒーローに舞い込む仕事はカッコイイものばかりじゃないのだ。第２の仕事は、隣の家の少年からの依頼で、主人公の妹にラブレターを渡してくれというもの。なーんじゃ、そりゃ！　かくしてヒーローは妹を探して街を飛び回るのだった……。



⬆次の依頼主は隣の家の少年ケントくん。妹にラブレターを渡してほしいと頼んでくる。



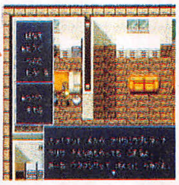
⬇家に戻ってみたものの、妹のアリサは不在。ひとの家に遊びに行っているのだ。



⬆ようやく公園にいることはつきとめたものの、アリサは依然発見できない。



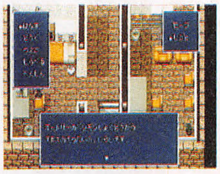
⬇いつしか公園からも消えてしまうアリサ。自分の妹に会うのになぜ苦労するのだろう？



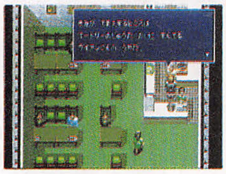
⬆ようやく家でアリサを発見。ラブレターを渡して、ケントくんに結果報告するのだ。

仕事3 短期アルバイト

これらの仕事をこなしていくと、次第にヒーローが有名になり、隣の街から仕事の依頼が飛び込むようになる。３つ目の仕事は、隣街のオートリーのレストランの手伝い。出前持ちのバイトの仕事だ。なぜヒーローがこんなことをしなければならないかは疑問だが、これも仕事と割り切っていこう。



➡お次は隣の街からの依頼。今度はレストランの手伝い、しかも出前持ちの仕事だ。

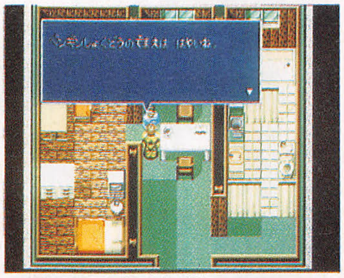


⬅依頼主に会うと、いきなり仕事を言いつけられる。こうなったらやるしかないか。

急げ 急げ!!



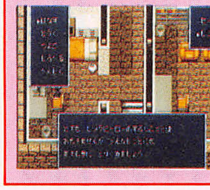
⬅ヒーローは出前カゴを持って走る。



⬆ようやく１回の出前が終了した。

ただのバイト……かな?

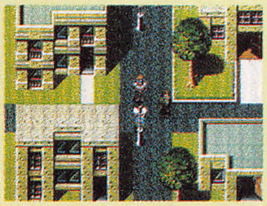
仕事を指示してくれるセカの担当者ミューも、今回ばかりは言いにくそうに指示を告げている。そうだよな、出前持ちなんてのはただのバイトだもんなー。



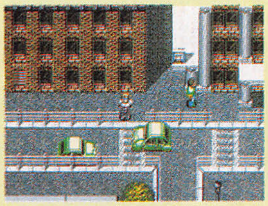
⬅担当者のミューも、仕事のまえにこんなことを言っている。まったくそのとおりです。

序盤の舞台・コージャの街を大紹介

最終的には10の街を股にかけて仕事をこなすことになる主人公も、最初は自分の街でコツコツと依頼された仕事をこなしていく。その街がコージャだ。北がオフィス街、南が住宅街に分かれていて、オフィス街にはさまざまな施設がある。どの施設も重要な役割を果たしているので、これらの施設を活用してヒーローの仕事にいそしもう。

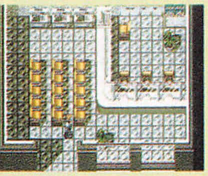


➡コージャの街の住宅街。緑の多いステキな街です。



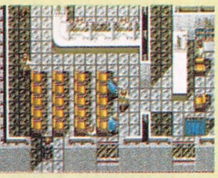
⬅こちらはコージャのオフィス街。キレイな街。

銀行



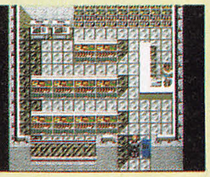
⬅ここはアーマーのレンタル料を払ったり、開発費を寄付する場所。

病院



⬅体力回復ができる病院。情報収集の場所でもあるのだ。

スーパー



⬅体力回復剤、アーマーの充電用電池などを買うのはココ。

駅



⬅コージャ以外から依頼が来たら、ここから移動する。



ONE POINT

敵を捕まえて、バリアにしたり、武器にしたりできる新しいフィーチャー。軽快なBGM。

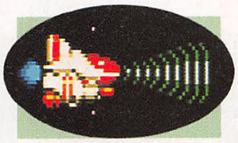
スーパーヘビーシューティング
ゼロウイング

PCエンジン	シューティング	CD-ROM
	ナグザット　10月下旬発売　7200円(予価)	

アーケード、メガドライブで人気の高かった『ゼロウイング』が、ついにPCエンジンに移植されたぞ。しかもCD-ROMだ。ゲーム内容は、オリジナルと同じく、3種類のパワーアップをする自機を操り、敵を倒していく横スクロールのシューティングゲームだ。もちろん、ザコの敵を捕まえて、バリアにしたり武器にしたりするシステムもそのままだ。敵キャラは戦闘機、ロボット、巨大戦艦といったメカニックなやつばかり。いかにも東亜プランなパワーアップ型のシューティングゲームなのだ。

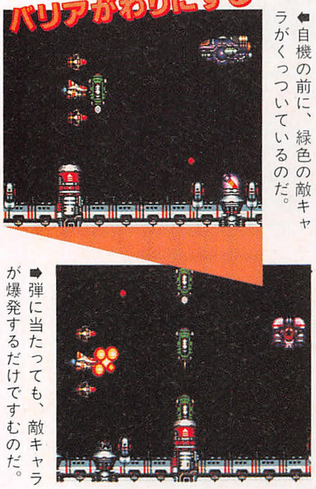
敵をキャッチするのだ!!

このゲームでは、プリソナービームで敵を捕まえて、自機の前に付けることができるのだ。こいつがいろいろ役に立ったりする。



⬅自機がプリソナービームを出しているところ。これでキャッチ。

バリアがわりにする



⬅自機の前に、緑色の敵キャラがくっついているのだ。

➡弾に当たっても、敵キャラが爆発するだけですむのだ。

武器にもなる



⬅思い切って、自機の前の敵キャラを前方に飛ばしてみる。

➡これが敵に当たって、ボバーン！ 武器にもなるのだ。

オプションは強い味方だぞ

ノーマルの状態でパワーアップアイテムを取ると、自機の上下にオプションが現われ、3ヵ所からの攻撃が可能になるのだ。また、オプションは弾や敵に当たっても大丈夫なので、バリアがわりにもなったりする。こりゃあ便利だ。



⬅こいつを倒すと、アイテムが出現する。逃すなよ！

パワーアップ

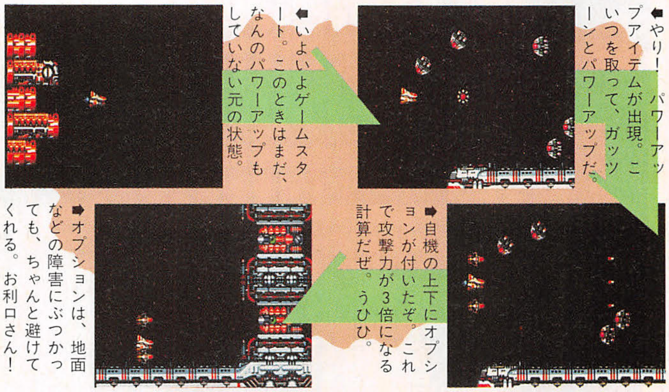


⬅赤、青、緑の3種類があるのだ。

スピードアップ



⬅これを取ると、自機がスピードアップ。



⬅いよいよゲームスタート。このときはまだ、なんのパワーアップもしていない元の状態。

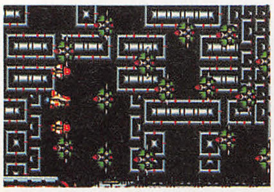
⬅やり！ パワーアップアイテムが出現。こいつを取って、ガッツーンとパワーアップだ。

➡自機の上下にオプションが付いたぞ。これで攻撃力が3倍になる計算だぜ。うひひ。

➡オプションは、地面などの障害にぶつかっても、ちゃんと避けてくれる。お利口さん！

パワーアップは3段階なのだ!

自機のショットは3種類。パワーアップアイテムは、同じ色のものを続けて取ると、3段階に強くなっていくのだ。できるだけ、同じ色のものを取るようにね。



⬅こんなに敵がいっぱい出るゲームだからね。パワーアップせにゃ！

拡散弾 Red



レーザー Blue



誘導弾 Green



序盤3ステージ大公開!!

ゲームのシステムがわかったところで、とりあえず序盤3ステージのハイライトシーンを大公開するぞ! 序盤といっても、かなり難易度の高いゲームだから、けっこう練習しないと見られないかも。

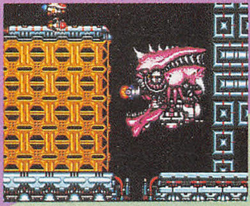
STAGE 1

ステージ1は、惑星上の敵基地が舞台になっている。地面には自動照準砲台やロケット発射口があるので、十分な注意が必要。また、このステージのボスは、巨大な弾で攻撃してくるので、誘導弾で応戦しよう。

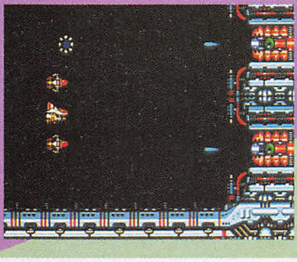


⬅画面上部には巨大な敵、下部には砲台が! ステージ1から、いきなりこの激しい攻撃はなんなんだー!

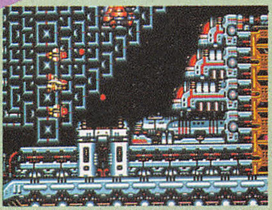
⬇太いレーザーを発射してくるやつもいれば、次々に敵が出てくるハッチまで!?



⬅真っ赤なお鼻のトナカイさんならず中ボスさん。放射状に弾を撃ってくる上に、赤い鼻……じゃなくて弾を発射してくるのだ。いかに弾をかわすかがポイントだ。

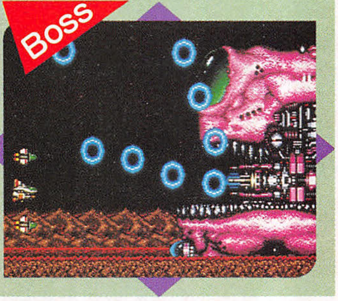


⬅赤いふたつの敵を倒さない限り、先には進めないのだ。



⬆この難関を突破すれば、いよいよボス……じゃなくて中ボスがいるのだ。ひー、そりゃないぜ。

⬇大きな緑色の目を持つステージ1のボス。青いリング状の弾を、画面を埋めつくす勢いで発射してくるぞ。先手必勝! 出現すると同時に一斉攻撃だ!

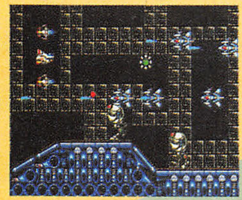


STAGE 2

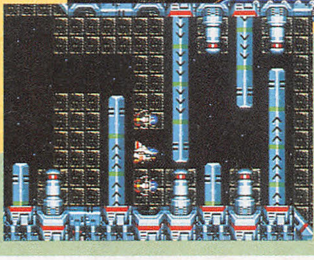
ステージ2は、敵基地の内部が舞台。このあたりから、敵の攻撃も本格的なものになり、攻略が難しくなってくる。このステージのボスは巨大戦艦2隻。正面からレーザー、後方から誘導ミサイルを撃ってくるのだ。

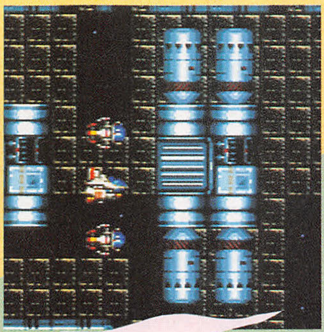
⬇3方向に弾を発射しながら、上下に移動する巨大な敵。しかも堅い。





⬆ステージ2が始まると、いきなりこんなに敵が出現する。

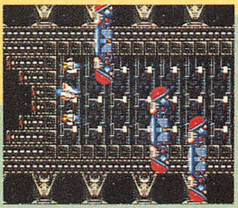




せ、狭すぎる!

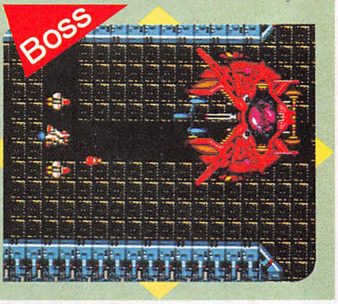
⬅上下から長い棒状の障害物が伸びてくるのだ。へたに進みすぎると、棒に挟まれたりする。かといって、のんびりしすぎると、スクロールに負けて、挟まれてしまう!

⬅目の前の障害物を破壊してしまわないと、これ以上は進むことができないのだ。あーしんど。



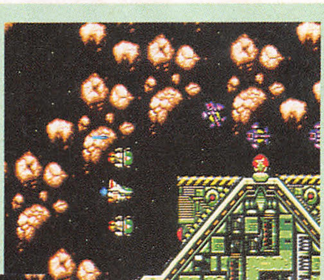
⬅前方から飛来する、たて長の敵。避けても進めるぞ。

➡ステージ2のボスは、この丸い巨大戦艦。じつはもう1隻いるんだけど、まだ画面には現われていない。1隻ずつ確実に倒していかなきゃね。



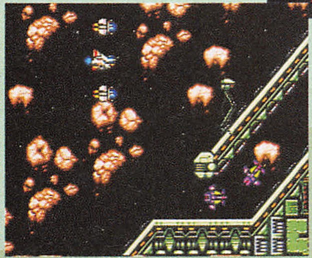
STAGE 3

ステージ3は、宇宙空間に浮かぶ敵基地が舞台になっている。基地には2本足で歩行してくるロボットや、レーザーで攻撃してくる戦闘機など、強力なザコ(?)が登場する。このステージのボスは、これまたロボット。

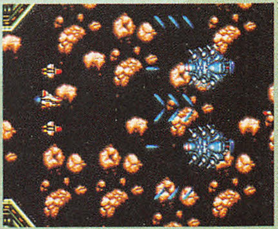


⬅自機の目の前にある三角形の物体は、移動して進路を妨害したりするのだ。早めに撃破してしまおう!

➡2足歩行をするロボットと戦闘機のコンビネーション攻撃だ。



➡いっぺんに7発もの弾を発射してくる敵が2機も登場。





⬅ステージ3の中ボス。やつの中心部あたりにある4つの球体が弱点なのだ。こいつを狙って、連射連射! できればレーザーでの攻撃が望ましいぞ。



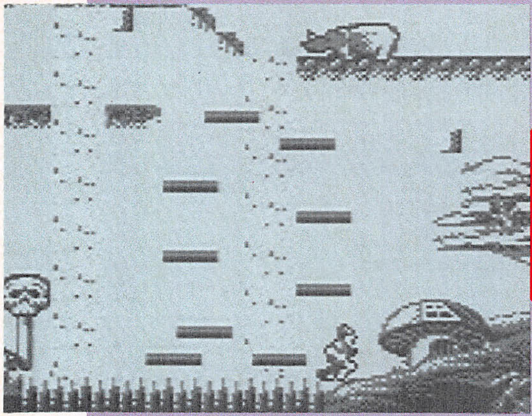
⬆いきなり進路が狭くなっている。ちょっとでも侵入路をまちがえるとパン。

⬇ステージ3のボス。いままでのどのボスよりも、強力な攻撃をしてくるいやなやつだ。しかも堅いときたもんだ。その太い腕から発射される火の玉は、まえぶれもなく飛んでくるので、要注意だぞ!



知恵を使って命の石を集めろ!!

ドラゴンズ・レアー



ONE POINT

緻密に描かれたファンタジックな世界をかけめぐり、命の石を集める。BGMが泣かせる。

GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	EPIC・ソニー　発売日未定　3500円[込]	1メガ

このゲームは何百画面もの広いマップを冒険する、画面切り替えタイプのアクションゲームなのだ。主人公の目的は、広大な世界に散らばる194個ものライフストーン（命の石）をすべて集めること。そして、どこかに眠る正義の騎士を復活させて、悪の根源モードロックを倒さなければならない。だが、石を集めるとはいっても、目のまえには数多くのトラップが待ちかまえている。直接手の届かないところにあったり、すぐそばに死の危険が迫っていたり。頭を働かせないと全部取れないのだ。

石集めに燃える男、ダーク

ライフストーンは、ちょっと触れるだけで簡単に取ることができる。主人公ダークは全部で10人。タイトル画面でゲームスピードを2段階に変えたり、ふたりプレーで交互に遊ぶこともできる。



⬆A、またはBボタンでジャンプ。うまくジャンプして、こんな風に乗っかるのだ。



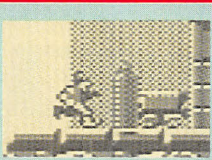
⬆この四角いものがライフストーン。これが世界のあちこちに散らばっている。



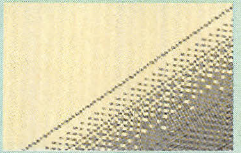
⬅死ぬたびに残り人数と、取った石の数が表示される。

こんなトラップに注意しよう!

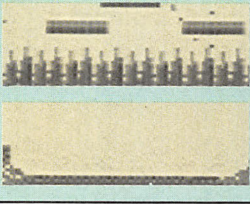
グラフィックはじつに緻密で美しいが、それに目を奪われてばかりもいられない。あまり高いところから飛び下りたり、トラップに引っ掛かったりすると死ぬ。よーく目を凝らして画面を見てないと、なんで自分が死んだのかわからないことがあるのだ。ここではよく登場するトラップを紹介しよう。



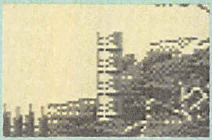
⬅床から周期的に突き出る太い針には注意せよ。画面を凝視するのだ。



⬅この山に触れると死んでしまう。トロッコから落ちるな。



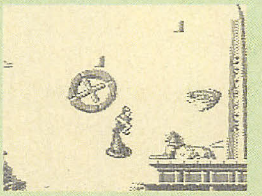
⬅鋭いトゲと海。この上に落ちただけで死ぬぞ。



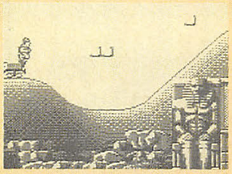
⬅竹筒のようなもの。棚の役割をしているから、飛び越えることだ。

ではちょっとだけ世界を紹介

さて、ゲーム冒頭に登場する画面をほんの少しだけお見せしちゃおう。とにかくライフストーンを全部集めることが目的だから、世界をすみずみまで渡り歩くことが必要だ。ときにはふわふわと浮遊する物体や、回転する虫、動く床やリフトに乗っかって、通常なら行けないようなところまで進まなければならない。ここに載っている画面はまだまだ序盤。がんばって正義の騎士を目覚めさせ。デフィネ姫を救出するのだ！



⬅タイミングをみはからってジャンプの連続。



⬅地獄のトロッコ場面は長いが、多くのライフストーンがある。

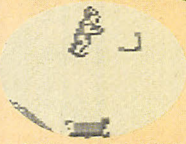
コツ



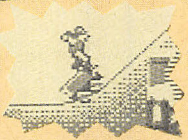
⬅トロッコのかなり前のほうに立つこと。タイミングが取りやすい。



⬆手の届かないところにライフストーンがある。

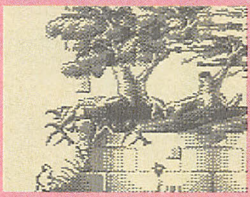


⬆✚ボタンの左右と組み合わせてジャンプする！

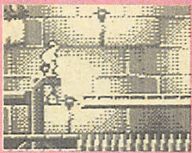


⬆うまくトロッコの上に戻るのが難しい。

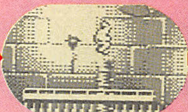
上の段へは?



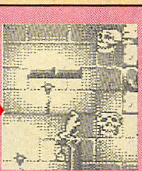
⬅まずこの次の画面に進もう。途中の障害に注意。



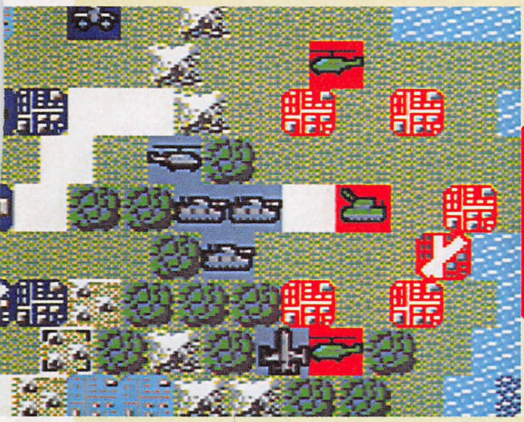
⬅この床に跳び乗ったら、走ろう。



⬇竹筒をジャンプ！



⬅ここなら上の段へいくのも容易だ。



ONE POINT

ひとりで楽しむだけでなく、ケーブルをつないでの対戦プレーが可能な本格シミュレーション。

ゲームギアに『大戦略』が登場
対戦型大戦略G

戦争シミュレーションの代名詞ともいえる『大戦略』のゲームギア版。プレーヤーはまず始めにブルー軍かレッド軍のどちらかを選ぶ。そして敵の首都を占領すれば勝利となる。マップ面積は32×32ヘックス、地形は11種類。ユニットの種類は13と、上級者も十分楽しめる本格派だ。ケーブルをつないでの対戦プレーも可能。人間どうしの対戦プレーでは、ターンごとにそれぞれ制限時間を設定することも可能。のんびり考える余裕がなくなり、スピーディーな勝負が楽しめる。

ゲームギア	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	システムソフト　9月28日発売　4800円	2メガ

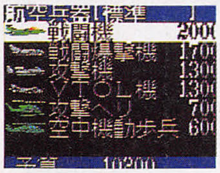
本格派ウォーシミュレーション

プレーヤーの目的は敵国の首都を制圧すること。お互いターンごとにユニットの生産、移動、攻撃などの指示を出し、敵軍にダメージを与えながらゲームを進める。ゲーム中に登場するユニットは地上兵器7種、航空兵器6種の計13種類。これらの兵器を上手に使って、勝利を目指すのだ。

13種類のユニット

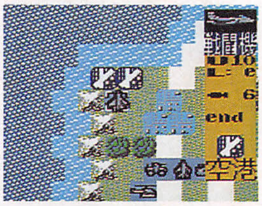


➡地上兵器7種類一覧。首都、および首都から5ヘックス以内にある工場で生産が可能。



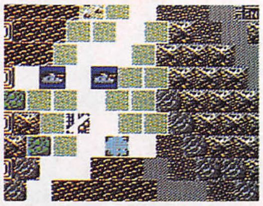
⬅航空兵器6種類一覧。首都から5ヘックス以内にある飛行場で生産が可能。

1 生産



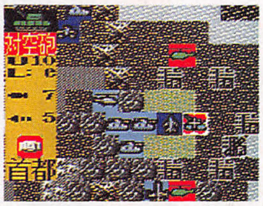
⬅生産可能な飛行場、工場などにカーソルを合わせてユニットを生産する。

2 移動



⬅生産したユニットを移動、配置させる。移動不可の地域はグレーで表示。

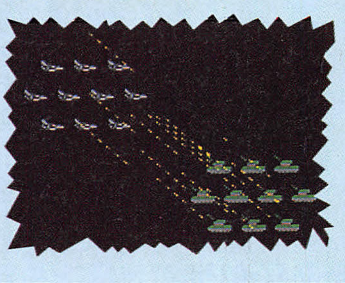
3 攻撃



⬅ユニットを移動させ、敵ユニットと隣接させた。これで戦闘が始まる。

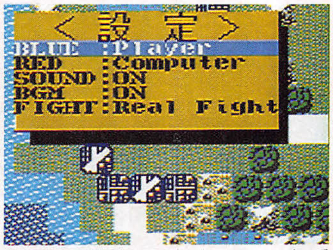
BATTLE!!

味方のユニットと敵ユニットが隣接すると、戦闘が開始。戦闘シーン、および戦闘結果はアニメーションで表示される。戦闘結果にはそれぞれのユニットの攻撃力、防御力、レベル、地形効果などが大きく作用する。また、戦闘を経験するとユニットのレベルが上がっていく。



設定はいろいろ変えられるぞ

戦う相手と実力差がありすぎる場合や、コンピューターが弱すぎる、もしくは強すぎると感じる人のために、それぞれの国の初期設定は自在に変更できるようになっている。ゲームが始まってからも、BGMの有無、戦闘アニメーションの有無などの設定変更は可能なのだ。やりっ!!



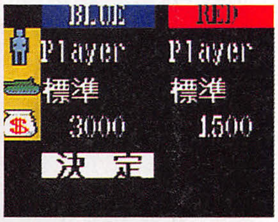
⬆途中でも簡単な設定は変更できるが、重要なことはゲームのまえに設定すべし。

人対COM



➡コンピューターとの対戦。これで実力をつけよう。

人対人



⬅ふたりでの対戦プレー。ハンデをつけてもいい。

マップは全部で4つ

ビギナー



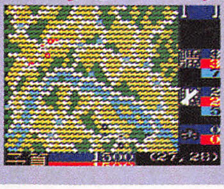
➡その名のとおり、4つのなかでもっともシンプルな初心者向けマップ。短期決戦となる。

アイランドキャンペーン



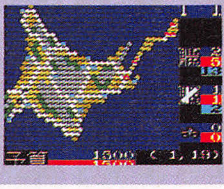
➡いくつもの島がつながっているマップ。移動路をどう確保するかがポイント。

ラセーヌの黄昏



⬅フランスを題材にしたマップ。中央に流れるセーヌ川をどう活用すべきか。

レッドベアーG



⬅見てのとおり、北海道をモチーフにしたマップ。長期戦になる傾向が強いマップだ。

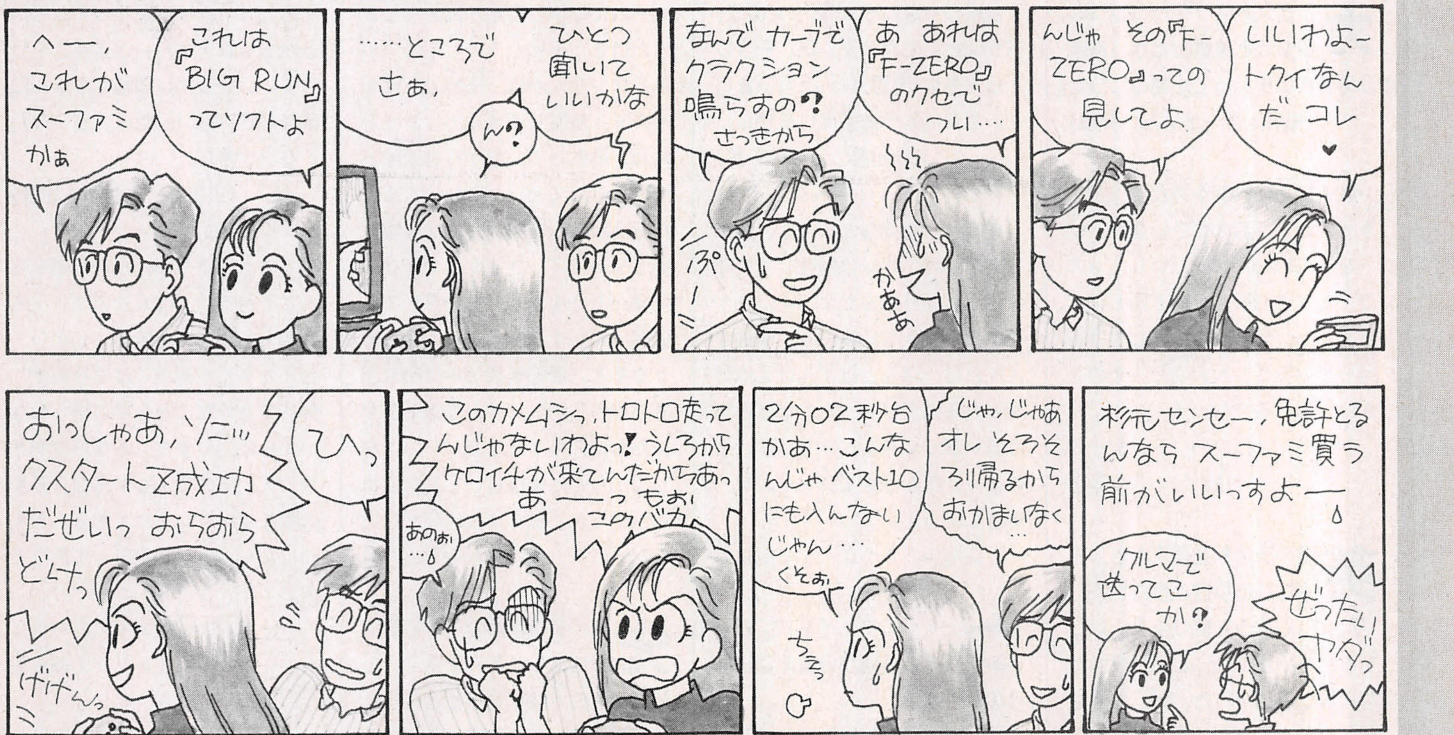


立ち上がれ!無敵のヒーロー、
正義だ、愛だ、友情だ!!
ゲームボーイでスーパーロボットブームを巻き起こした「スーパーロボット大戦」。今ここに、全てをグレードアップし、シリーズ第2弾がファミコンで登場だ!! 32種にも及ぶマップ、80種以上のキャラクター、さらに豊富になったアイテム&コマンド群。戦艦も登場。攻撃パターンも増え、さらに高度な戦いを繰り広げる。君はこの「第2次スーパーロボット大戦」に勝利をおさめることができるか?!
12月発売予定
第2次スーパーロボット大戦
ファミリーコンピュータ用ROMカセット 4M+64K S-RAM 予価 ¥8,200(税別)
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
©ダイナミック企画・創通エージェンシー
・サンライズ
・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN.
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

よもやま歳時記 VOL.8

今週のテーマ **クルマ**

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



僕は運転免許証を持っていない。

こういう人間は現代のクルマ社会において極めて希有な存在であり、一種の変人と言ってさしつかえない。差別の対象だ。

とろうとしたところはあった。

20歳のころ、教習所に通っていたことがあったけれど、途中でやめてしまった。それまでに10万以上の授業料を払い込み、ブレーキペダルが2本あるクルマに何10時間も乗っていた。

しかし、僕は教官とケンカしてしまった。自動車教習所の教官は尊大で陰険な奴が多いというのは世間の常識だと思うけれど、僕に付いたのもかなり尊大で陰険な男だった。ずっと我慢していたけれど、ある時、僕は爆発した。

講習の最中だというのに、彼は助手席で居眠りをしていたのだ。僕はたらたら走っていたS字路を抜けてクルマを直線に出し、大胆不敵にアクセルを踏んで速度を上げ、いきなり急ブレーキを踏んでやった。彼は前のめりになり、驚き、猛然と怒り出した。

「俺は金を払っているんだ、寝てるんじゃないよ」

「てめー、ハンコを押さねえぞ」

「お、それは脅迫だ」

「表に出ろ」

そして、つかみあい、殴りあい。彼のかけていた眼鏡が宙を飛び、路上に落ちてほかのクルマにグシャリと踏みつぶされたのは心温まるシーンとして、辛いこと、悲しいことがあると、よく思い出す。

それ以来、教習所は僕にとって鬼門となり、今日に至るまで運転免許証を持っていない。

けれども、交通網が発達した東京で生活していると、クルマがなくてもいっこうに不便は感じない。第一、僕以外のほとんどの人間が運転免許を持ち、クルマを持っている社会なのだから、これを利用しない手はない。ドライブに誘われれば、僕は喜び勇んで助手席に乗り込む。大音量でカーステレオをかけ、歌い踊り、となりの席でこれみよがしに缶ビールを飲みだす。大いに嫌がられるけれど、これが僕のドライブの最大の楽しみだ。しかし、運転しているのがかわい女の子だったりすると、さすがの僕も情ない気分になり、しゅんとして助手席に座っている。

路上教習の直前までいった僕はクルマの動かしかたはしっている。ときどき、ゲームセンターでハンドルを握ってみる。続けざまにスピン。横転、激突……。自分に運転の適性がないのがよくわかる。ブレーキを踏むということをおよそしない。僕が運転免許を持たないことで生きのびている人間がどれだけいるか、それは算出不能だ。

LETTERS伝言板

編集部内に“ヘンな外来語追放委員会”が設立された。編集部では使用する言葉に規則があるんだけど、その規則に異を唱える集まりなのだ。近々ファミ通で使われる言葉が、ちょっとだけ変わるかもね。

カルピスをオン・ザ・ロックで飲もうと挑戦したが、あまりの濃さにまいって水割りにした。
（京都府　ぱ〜ぴょん　19歳）

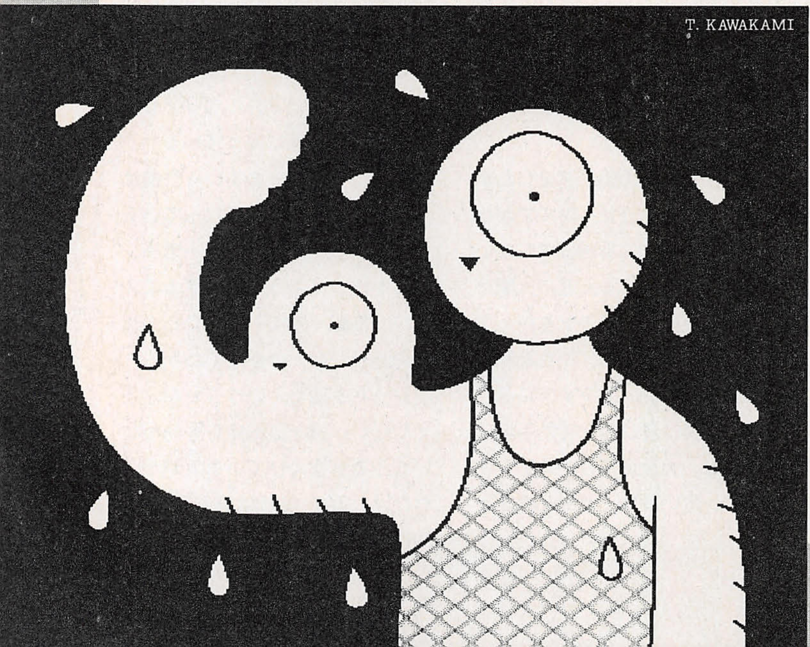
既成概念に疑問を持たずに信じきってしまう若人が多いなか、ぱ〜ぴょんの心がけはたいしたものだ。たとえ結果が他人と同じになろうとも、他人からの押しつけを疑ってみることが大切だ。その心がけ、忘れるでないぞ。
カルピスはツーフィンガーと決めている編集者

英語のテストを返すとき、先生はひとりひとりに「合格」、「不合格」と言って配ります。いつも不合格のボクは、どうせダメだなと思っていました。が、今回は朝になるまでラジオを聞きながら勉強したので、もしかしたら……とも思っていました。そのとき先生がボクの名前を呼んで「お前は不合格じゃないぞ」と言ったので、ボクはとても喜びました。そうしたら先生は「問題外だ」と言いました。ボクはもう勉強はしません。
（秋田県　ブギの人生）

そうだ、勉強などするな。勉強しなければ「オレは勉強していないから問題外なんだよ〜ん。頭が悪いからじゃないよ〜ん。勉強さえすれば、ほんとはすんげえ点数がとれるんだぴょ〜ん」などという言い訳ができるじゃないか。そのほうが気がラクでいいぞ。な、そうしようよ。
悪魔のささやきをする編集者

『ファイナルファイト』で、敵が死ぬと画面から消えてしまうのはなぜ?
（宮城県　快傑ズバット　12歳）

納得できないのはわかるけど、『ファイナルファイト』に限らず、ゲームでは倒した敵が消えてしまうだけまだ平和。テレビでのウルトラマンなんかは、怪獣の死体をそのまま放置して帰ってしまうからね。あれって、後から自衛隊とかが出動してセッセと処分するのだろうか？　あんな巨大な肉塊をどうやって？　さぞかし大変なお仕事だろうなあ。モタモタしてると腐ってしまいそうだし、もしそうなると、原発事故なみに始末が悪いかもしれないぞ。ウルトラマンたちは、ちゃんと後かたづけをしてから帰ってほしいもんだよね。あ、そうか、彼らには時間がないんだっけ？　こだわる編集協力者


T. KAWAKAMI

先日、満員電車のなかでチカンにあってる人を見ました。だけどその人はイヤがるどころかなにもせず、逆にうれしそうだった。チカンの人はラッキーだけど、なんかこの女の人の心理が？なんです。いったいなんなんでしょう。
（東京都　サラミJ）

サラミJは、今後もチカンをしている人、されている人の観察を続けよ。そして、チカンされてもだまっているような人の特徴を見出だすのだ。わかりしだい、私に報告するようにな。報告があったら、すぐ実験に移るぞ。よいな。
じつは1回だけチカンしたことのある編集者

オレのねえちゃんは、この前占い師に「このごろ、私の彼がヘンなんです」と言ったら、占い師の人は「新しい女をつくっているかもしれません」と言ったそうです。しかしオレのねえちゃんに彼なんていないんだ〜。占いなんてウソツキだ。
（広島県　大兵庫　12歳）

このうつけもの、占いの道をなんと心得るか。ほんとのウソツキはねえちゃんであるぞ。しかし、ねえちゃんを責めてはならぬぞ。男にフラレたことを弟に悟られないために、つきたくもないウソをついているのであるからな。草葉の陰で泣いているねえちゃんを見かけたら、温かく見守ってあげるのじゃぞ。
他人の姉を勝手にあの世に連れていく編集者

この怒りを聞いてください。先日、兄、姉と3人で大ゲンカをした際、兄がスーパーファミコンを投げつけて壊してしまいました。さらにボクがいないときに、カセット、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブをすべて売り、その金は兄と姉で山分けしてしまいました。このふたりのクソ意地の悪さには、もう一緒に住んでいられません。
（岡山県　マリー428 13歳）

そりゃあもう、兄弟とはいえ犯罪の域に達してるなあ。怒っているだけじゃすまない問題だぞ。マリー428くん！　いまが大切なときだ。このままじゃズルズルと、一生、この関係が続いてしまうだろう。

どんな反抗にあおうとも、どんな屈辱を受けようとも、死ぬ気で弁償させるんだっ!! どうしようもないときは大人に泣きつけ。大人の手を借りることは、けっして卑怯なことじゃない。がんばるんだぞ。よい結果を期待してるからな。

昔は弟にひどいことをしてた編集者

この前、あまりにヒマだったので、母の化粧品を内緒で使ってみた。鏡に写った自分の顔を見てウットリしていたら、じいちゃんが「だれだ、あんた!? だまって他人の家にあがりこんで!」と言ってきた。ボクが「今晩おヒマ?」と聞いたら、顔を赤らめた。

(愛知県　激突チャレンジマン　12歳)

うーん、おじいちゃんかわいいなあ。おマヌケな感じが、『ちびまる子ちゃん』に出てくるともぞうさんみたい。私にもそんなおじいちゃんがいたら、あふれるようなお色気でかわいがってあげちゃうのにぃ。なんてね、ウソよ。年寄りからかったって、ちっとも楽しかないわよ。まったく、すぐ本気にするんだから困っちゃうわね。ところでなによ、あんた。男のくせに化粧なんてしてんじゃないわよ。そういうの見ると鳥肌立ってくんのよね。

口の悪さがタマにキズの編集者

毎晩、上の階の新婚さんがうるさくて眠れません。どうしたらいいでしょうか?

(千葉県　うんちブリブリロッキー　14歳)

そのうるさい新婚さんは、一応実在するんでしょ? 人間なんでしょ? それならまだいいよ。うちなんかね、上の階にはだれも住んでないのに毎晩、笑い声や泣き声やうめき声が～!!

今日も金縛りの編集者

オレんちには冷蔵庫がなぁい。教科書に載っている家電製品普及率を見ると、冷蔵庫の普及率は99パーセントじゃないか。残りの1パーセントがオレだったとはな。フッ。オレのいるかぎり、100パーセントにはさせねーぜ! ふはははは、くやしいか。がぁーはっはっはっ……。

(神奈川県　サムソン)

なにー、冷蔵庫を持ってないヤツが1パーセントもいるのかっ! 1パーセントといやあ、日本全国1億2千万人のうち、120万人もの人たちが、冷蔵庫を持っていないことになるんだぞ。120万人っていえば小錦120万人分だ。120万人もの小錦が向こうから攻めてきてみろ。そりゃあもう大騒ぎだろ。大騒ぎになるくらい、冷蔵庫を持ってない人がいるんだからきっとスゴイことになるぞ。

物事の比較のしかたがよくわかってない編集者

8月9日号の読者4コマ『ズバリそうでしょう』に大笑いしてしまった。私も自分で髪を切ってるからなぁ。だって貧乏ですもの。ほほほ。中1のときからだからもう慣れちゃったし。本当に散髪代って高いと思うわ～。パーマ代(かけたことはない)なんてとくにね。シャンプー代ならあるんだけど……。

(栃木県　戸沢美枝子)

けっこう苦労してるなぁ～。しかし、髪を自分で切ってる人は編集部にも若干名いるぞ。かくいう私もそのひとり。もう9年間も続けてるので、"自切り野郎"なんていわれることもある。でもお金はかからないし、慣れるとコレが一番なんだよね。だいたい床屋とか美容室で、希望する髪型を理解してもらうのって、すごく難しいと思わない? さ～て、今晩あたり新聞紙広げてジョキジョキやるとするか。自切りはいいよね。自切りは。ところでキミ、会員番号81 7869を持っているとは、かなり古くからの読者と見た。貧乏にめげず、これからもファミ通をよろしくってことで。

自切り一生の編集協力者

う……、むう……、はあっ、ああああ、うおおおおおっ!! ………………ふう、夢か。

(熊本県　オグリホワイト　13歳)

最近エッチな夢をよく見る。どこまでエッチかっていうと、こりゃかなりスゴイ。中高生だったら、パンツがガビガビになるくらいスゴイ。もういたしてしまうとこまでいっちゃうの。でもなぜかイケない。ン～ごく気持ちいいのにイケない。お相手の女のかたもン～ごく気持ちよさそうで、もうこりゃたまらんと思うと必ず目が覚めちゃう。なんとももったいない。なんとかならんか。

お相手の女の人がだれなのか悩んでしまう編集者

初めて投稿します。ガバスを倍ください。くれなきゃ、ファミ通をドブに流します。

(神奈川県　ゲリピーフ)

流すのは勝手だが、週刊ファミコン通信は公称55万部、毎週即日完売(たぶん)だから、流したあともう二度と手に入らないと思うが、それでもよけりゃどうぞ。

人生ドブに流して怖いものなしの編集者



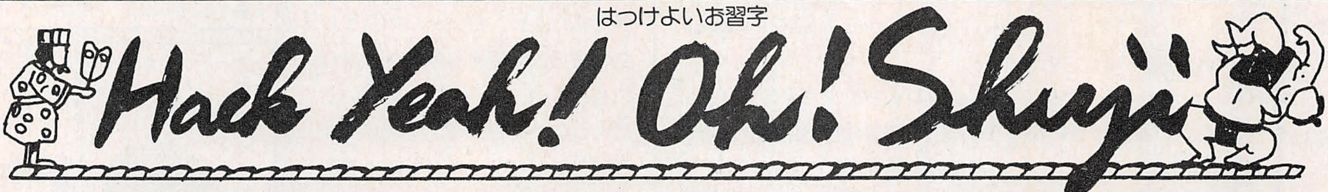
たとえばファミ通の記事内では、"PLAY"は"プレー"、"HIGHWAY"は"ハイウエー"って表記しなきゃならない。委員会の人たちは、このへんが気に入らないみたい。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

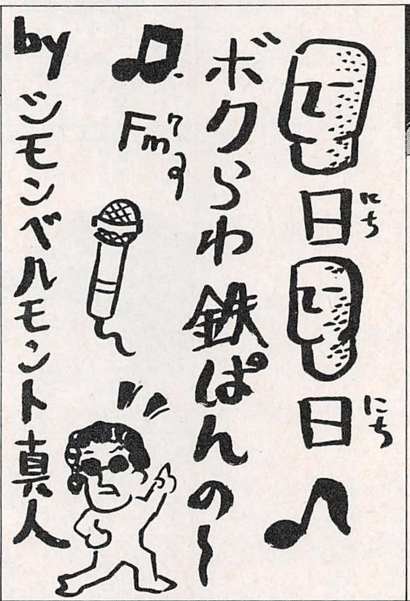
ファミ通町内会

選評が女ことばでも、ホントはヒゲおやじが書いたのかもしれない。注意して読んでね。

はっけよいお習字



1720ガバス

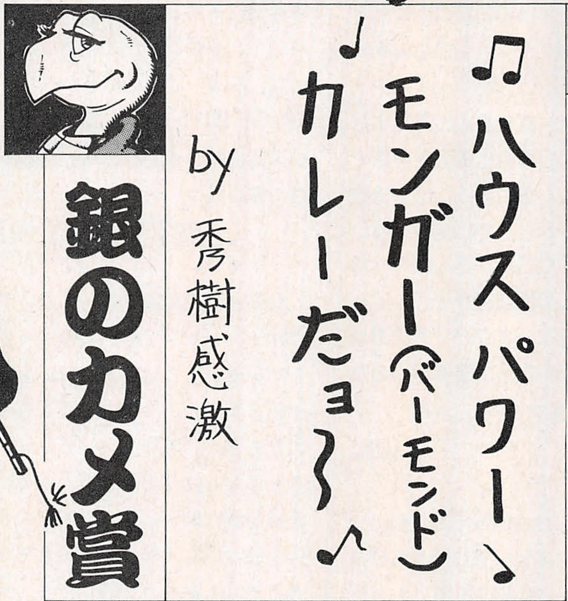


金のカメ賞

静岡県 **投稿者N**

♬もぉあいにぃちぃ、もぉあいにぃちぃ、ボクらは鉄板のぉ、っと。『およげ！ たいやき君』だね。物まねのツボをおさえて、金カメに決定！

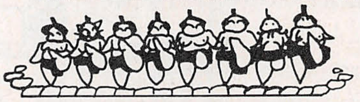
1650ガバス



銀のカメ賞

宮城県 **かりたちもさと**

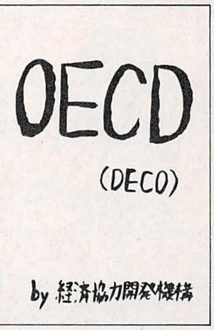
銀カメも歌ネタだ。いっきに歌っちゃわないと、強引さがめだっちゃうけどね。ああ、西城秀樹ワールドが永遠に輝き続けんことを！



各730ガバス 平幕の人々

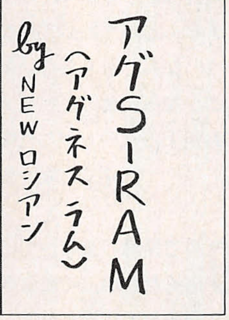


東京都 三国太郎太



へー、データイーストって、そんなにすごい会社だったの。知らなかったわ。

大阪府 ロシアン



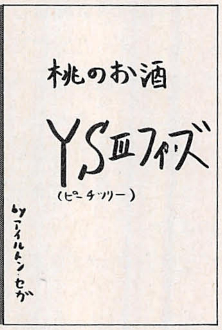
アグネス・ラムを知っているとは、ロシアンってけっこうジジィなの？

静岡県 投稿者N



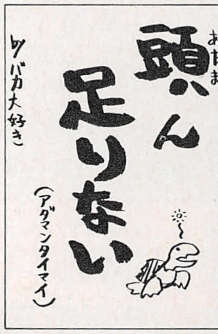
ぽっとん便所ね。そういえば最近めっきり見かけなくなっちゃったわね。

東京都 アイルトン・セガ



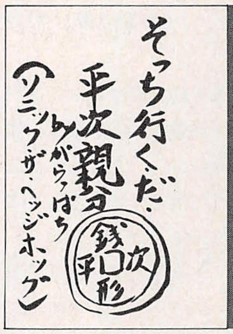
うーん、イースリーフィズ。おしゃれな感じでいいじゃん。

あいつってバカだったのね。たしかに魔法も使えないし冷気にも弱いしね。



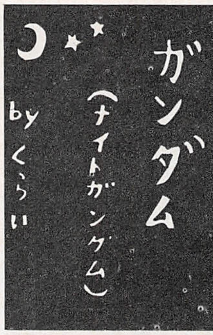
愛知県 岡戸孝宏

ヘッジホッグって繰り返して言ってると、ホッジヘッグと混同しちゃわない？



東京都 連れのダニー

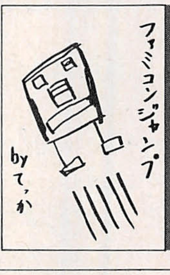
正直なところ、ぜーんぜんおもしろくないネタだけど……アイデアの勝利ね。



静岡県 アホウ

今週のシンプルさん

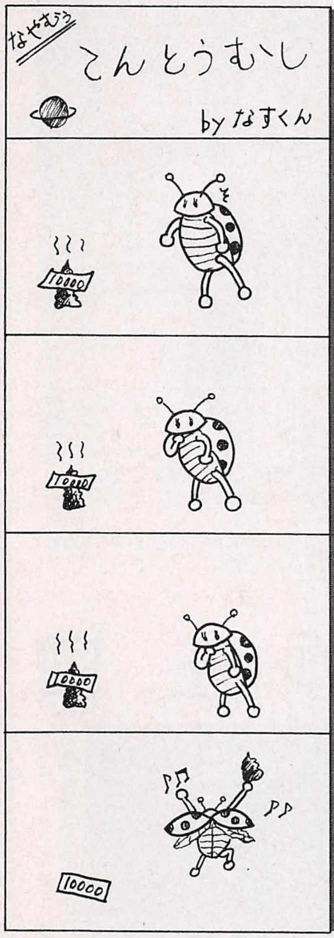
誰もが思いつくけど、アホらしくて誰も投稿しなかったネタ。あんたの勇気に690ガバス！



栃木県 サンタルチア

各1150ガバス 読者の4コマ

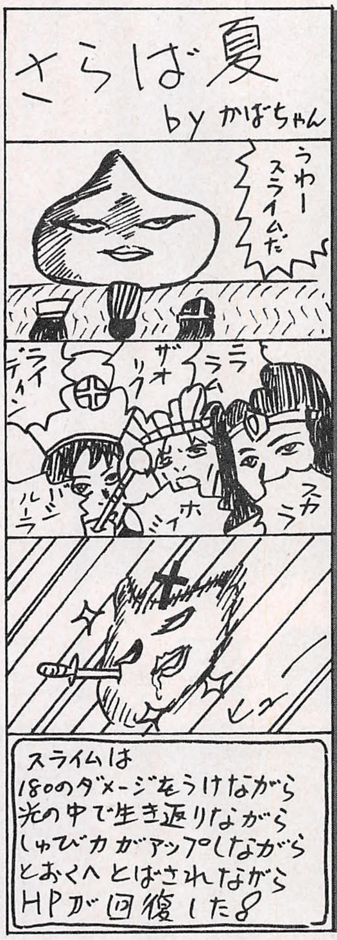
埼玉県　小久保浩正



金より大事なものは何だろう。キミたちにはわかるまい。ヒヒヒ……。

●選評　人によって価値観が異なるってことがよくわかったわ（うそん）

大分県　かばちゃん



『ドラクエV』は、いつ出るんだ？　いいかげんにして早く出せ！

●選評　スライムにとっては、けっきょく何もされなかったのと同じなのでは？

各880ガバス 天狗の軍手

タイトル：大分県　焼肉ヒカリ

ライト級　宮城県　菅原謙一

留守に酒を飲むのを今朝にする

ミドル級　神奈川県　星野隆史

イカ、イカ、危機。
トルネコこねると奇々怪々。

ヘビー級　神奈川県　ダルシム教

樺の笛、銀座占う、百合ムシるダメよ。
どけ！　田舎か鼻垂れブランカ。
酢とエビ、ソバのつゆ、春麗ケガつける。
意外なY談、本家のケン、本田言わない。
ガイル、ケツが痙攣、輸出の場ソビエト好かん。
ラブレター、名は書かないけど、読め、ダルシム。
リュウ、習うザンギエフのバカ。

各700ガバス 今週の大予言

『ドラクエV』の発売日に
ビートルズが復活する

北海道　佐藤和也

レトロブーム到来！
スーパーファミコンのボタンが四角に。
そしてマイクも付く。

千葉県 ルーラルリー

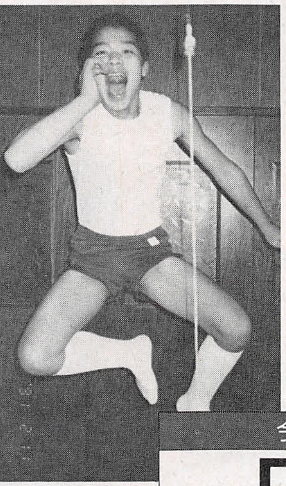
各1100ガバス 写真腕相撲・リターンマッチ!!



前回の勝者　東京都　ダイナマイト木戸

防衛戦用の写真である！　カニそが正義でごわす！（と本人は言ってるけど、表情がやさしいわね：編集部）

前回の敗者



岐阜県　DIO

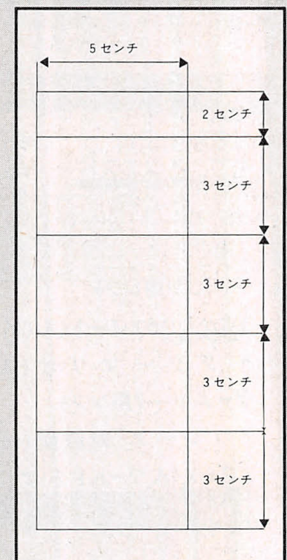
週刊化おめでたう。

8月2日号でしのぎをけずったダイナマイト木戸と水野崇弘が、第2弾の写真を送ってよこした。そこで、きゅうきょリターンマッチを行なうことにしたのだ。
勝負は、スコンとぬけた表情でジャンプしたDIO（水野）の判定勝ち。勝利者賞として300ガバスをプラスしよう。次の挑戦者の投稿を待つ！

今週の勝者

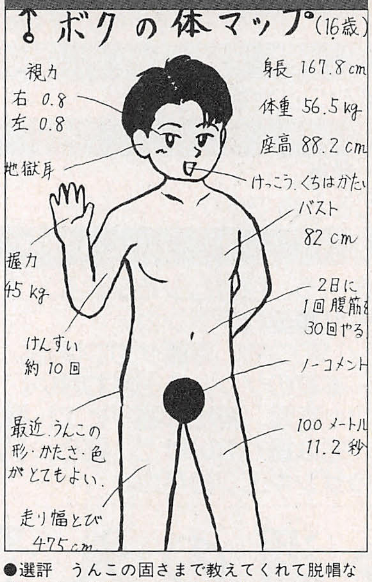
DIO

4コママンガのオキテ



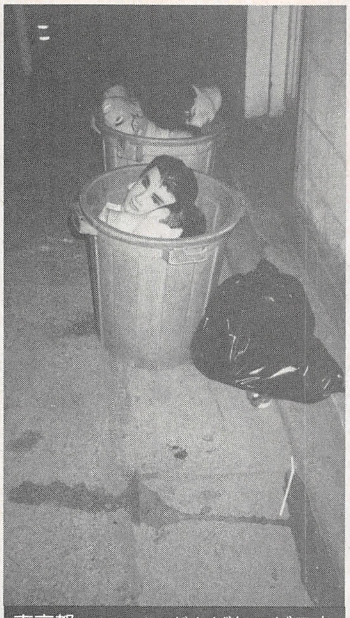
741ガバス 俺の兄貴は地図が好き

大分県　JO太郎



●選評　うんこの固さまで教えてくれて脱帽な感じ。なんだかツルツルした体してんのね。

各985ガバス 街の新名所



東京都　がんばれエビス丸

首狩り族のゴミ捨て場に潜入。撮影に成功しました。

●選評　ギャ。いったいこれは!? 角を曲がっていきなりこんなものがあったらアンタどーする?

福島県　あー夏休み



よい子に注意してどうするんだろう……。どうやって注意すればいいんだろう……。

●選評　よい子に注意？　よい子ってだれのこと？　あ、俺のこと？　テヘ。

各555ガバス 私も町のレポーター

三重県　諏訪綾子

★傷害の現行犯　津署は先日深夜、傷害の現行犯で中年の男を逮捕した。この男は、津駅前から「食事のできる場所へ」とタクシーに。そして、赤信号で停車中、「進め」などと言い、突然カッターナイフで運転手の耳などを切りつけ、1週間のけがをさせた。調べに対しても「何でこんなことをしたかわからない」「神様がやれといった」など意味不明のことを口走っているという。＝津

●選評　みんなも叱られたときには、この言葉で言いわけするといいかも。

奈良県　伊藤忍

桃太郎伝説II　0円

●選評　この広告を見てお店にダッシュした人も多かろう。ご苦労さまでした。

福島県　ダンマス猿

FCソフト
●忍者龍剣伝III　¥6,200
●すてごろクエスト　¥6,500

●選評　捨てごろだなんて！　すごろくでしょ、すごろく。ひどい誤植だなあ。

神奈川県　ぼくにんじん



●選評　この血もしたたるような肉のかたまりが、どうしてカレーなの？

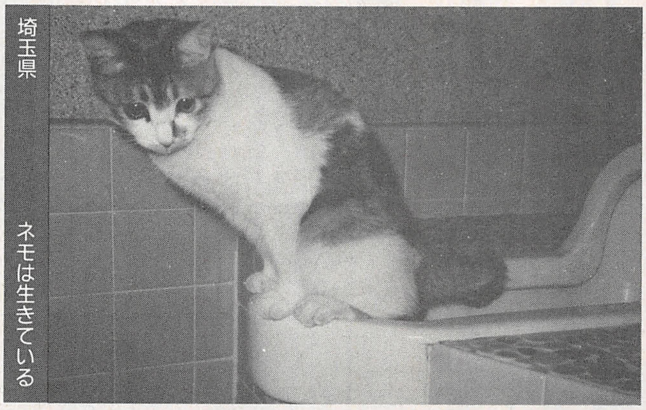
ファミコン用ソフト
まるかじりタルるートくん（バンダイ）　5,800円　40%引→　3,480円
ドクターマリオ（任天堂）　4,900円　40%引→　2,940円
ゲームボーイ用ソフト
F1レース　対戦型（任天堂）　2,600円　40%引→　1,560円
アスミツくんワールド2（アスミック）　3,900円　40%引→　2,340円

埼玉県　塩田騎久

●選評　ようアスミツ！　てめえ、このごろ丸かじりなんだって？　なんちって。

800ガバス 野生の王国

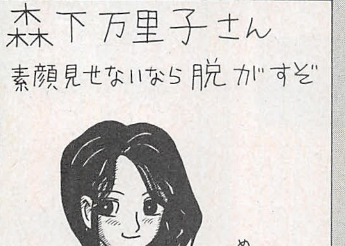
埼玉県　ネモは生きている



やっぱりトイレは、洋式より和式だよね。

●選評　ここまでしつけるのにどれくらいかかるの？

各555ガバス 単発イラスト道場

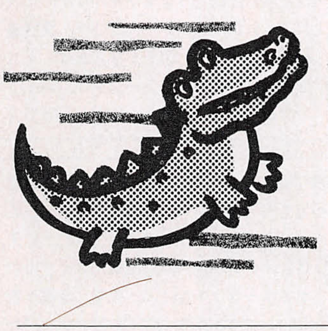


秋田県　バグディウスだ



埼玉県　小久保浩正

各222ガバス 私の報告書



◎ぼくたちの担任のM先生は、マイクテストのとき、**メーツメーツ**と言う。なぜだ!?
東京都　宕鉄ウゲ子

◎僕のおばあちゃんは、涼しい風が吹くと、「またどこかで**人が死んだね**」と言って拝む。
東京都　安井僚介

◎キミは阪神にいた背番号00の**ジョーンズ**というハゲた外人を覚えているか?
宮城県　調子にのり男

◎おばあちゃんは、レストランでステーキを注文し、店員に肉の焼き具合を聞かれて、「**しょうが焼き**」と答えた。
千葉県　ウルトラマル

◎僕はむかし、親の**財布の中味**を見て泣いたことがある。
東京都　千石

◎マクドナルドのドリンクで、**並をくれ**と言ったおじいちゃん、年季が入ってるじゃねーか。
宮城県　かにえびまん

◎うちの父は、ぼくに「後かたづけなど男のすることじゃない」と言いながら、母の**肩叩き**をしていた。
福岡県　はにはにまん

◎S君は音楽のテストで、運命という言葉が浮かばず、答えを書く欄に**ジャジャジャジャーン**と書いた。やるじゃん。
東京都　非常にピンチ

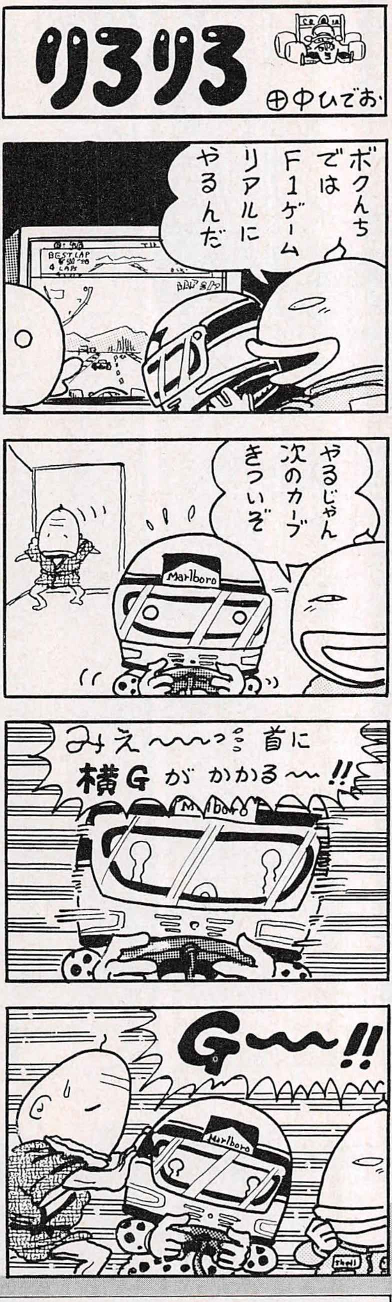
◎冷たい**麦茶に砂糖と牛乳**を入れて煮るとコーヒーになる。
神奈川県　藤木敦



◎「この話を聞いて驚くなよ」と言うSは、話を聞いたあとに驚いてやらないと**スネてしまう。**
埼玉県　ぴょんた

◎ぼくの友人T君は、ぼくに会うと決まって目を閉じ唇を突き出す。T君、**もしかして**ぼくのことを……?
京都府　OYO

◎道路に倒れていた鳩を助けてあげたY君。その日の夕食は、**鶏の唐揚げ**だったという。なんとも悲しいお話じゃあないですか。
宮城県　マスター・K




大分県　岩尾真祐

投稿のオキテ

●今すぐ投稿しろ。なに、はがきがないだと？　バカタレ、41円で買ってこい。郵便局へ走れ。ダッシュでゴーゴーだ。なに、ネタがないだと？　んなもんは自分で考えなさい。町内会ではそんなことまでメンドー見切れないのよ。ホ。

●〝私の宝物自慢〟。キミの宝物を勝手に自慢するコーナーだ。宝を写真におさめて送ってね。

●〝俺の兄貴は地図が好き〟には、あんたの好きな地図を描いてくれ。たとえば、住んでる町のマップや弁当の中身のマップなど。

●〝単発イラスト道場〟には、あんたが描き描きした自慢のイラストを送ってね。はがきに描かないと採用は絶対にされません。

●〝今週の一コマ〟は、まあカンタンに言っちゃうと、一コママンガですな。サイズは必ず正方形で。

●〝今週の大予言〟のコーナーは、キミが勝手に世間一般のことを予言しちゃおうというコーナー。

●お習字や街の新名所、町のレポーター、4コママンガやイキな写真、回文などもバンバン募集してるぞ。ピリョンピリョン送ってね。

●採用されてガバスがもらえたら、3日間神棚にお供えしましょう。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

OH! MY GOD!!

●7月26日号の『スーパーR-TYPE』の徹底攻略で間違いがありました。27ページ下のコラムにて〝ビットで弾は吸収できない〟とありますが、ビットで弾は吸収できなくて正しいのだそうです。アーケードで消えて見えるのは、実はフォースの当たり判定で消えている。ということです。ですから正しくはフォースの当たり判定が甘く、通過するということです。ご迷惑をおかけしました。

URANAI どり コーナー

開運

占う人 福田有宵先生



先日深夜番組で福田先生がゴジラの人相を占ってました。みんなは見たかな。

今週の運勢 9/9[月]→9/15[日]

1月生まれ 好調運。とくに週末は強運。計画があれば実行しよう。金運は確実な収入あり。健康も好調。が、ほかの異性に心変わりはいけません。5と10、黄色と白、万歩計、紐や縄がラッキーポイント。金曜、土曜が吉。

2月生まれ 平凡な週。交際面で素直になること。スポーツは観戦したほうがよい。金銭面は苦しいかも。ジュースの飲み過ぎ注意。異性は脈なし。1と6、オレンジ色と黒、竹細工、参考書が幸運を呼ぶ。水曜、日曜は吉。

3月生まれ 怠けグセが出る週。予定を立てて計画的に。勉強は予習が吉。金銭はまず貯めること。異性とは遊び仲間なら進展、ただしエッチは禁物。2と7、黄色と赤、アクセサリーやカメラが幸運の鍵。火曜、土曜吉日。

4月生まれ 運気は強いが調子に乗ると裏目。夕方にツキあり。勉強は短時間集中型で。人におごる週。異性には大胆なアプローチが吉。が、ライバルあり。3と8、黄色と黒、ブロマイド、ひまわりの種が吉。水曜、木曜吉。

5月生まれ 運気は前半弱いが後半強し。勉強は伸びるとき、全力で。金運はお金より物で。斜め前の席の異性に関心あり、勉強を口実に近づこう。1と7、茶色とグレー、知恵の輪、靴が幸運の鍵を握る。水曜、日曜が吉。

6月生まれ 口論になりやすい。感情的になるな。悩みがあるとスポーツにも熱中できない。教科書の揃え違い注意。異性は気に入ってもうまくいかない。5と10、緑と紫、山の写真、幸福の木が吉。木曜、土曜はツキあり。

7月生まれ 吉運。二兎を追わないように注意。勉強は友人とするとよい。また照明などで能率アップ。金運は出費がち、高いものを買いそう。2と7、赤と黄色、キャンドル、電気スタンドがツキを呼ぶ。火曜、日曜が吉。

8月生まれ 挑戦は2度目が吉。今までツキがなかった人は上昇運、体調が悪かった人は回復。異性運は幼友達と出会いのチャンスあり。4と9、ピンクと白、カラーシャツ、デイパックが幸運の鍵を握る。月曜、金曜が吉。

9月生まれ 単調な毎日でも我慢のとき。知的な趣味や得意科目で自分を活かせ。家庭のコーヒー、紅茶がおいしい。ひざのケガ注意。2と7、青とオレンジ色、美術画集、アイドルのポスターがツキを呼ぶ。火曜、金曜が吉。

10月生まれ 伸び伸びムード。勉強はす速く、後は自由に。金運まあまあ。異性運はいくらでもチャンスあり、ストレートに話しかけよう。5と10、黄色とワイン色、ショルダーバッグ、深目の靴が幸運を呼ぶ。月曜、土曜吉。

11月生まれ 交際面は気配りが大切。友人との時間をさこう。勉強は復習中心で。金運は小吉。新しい異性とはすぐには成功しない、時間を掛けてじっくり。4と9、ピンクと黒、小箱、だるまが幸運を呼ぶ。水曜、日曜吉。

12月生まれ 週末にツキあり。三人で協力行動を。ふだんのペースを変えてみるのもよい。金運は末吉。3回粘れば大丈夫。異性とは三角関係の暗示。3と8、青と緑、親のお下がり、レコード(CD)が吉。木曜、土曜吉日。

迷える子羊救済

福田先生こんにちは。僕は前からスーパーファミコンを買うつもりでいたのですが、メガCDが出るということを聞いて、メガドライブが欲しくなってしまいました。いったい僕は、どっちのマシンを買ったらいいのですか？ 教えてください。

（愛知県　海老直樹　14歳）

誰でも目的がふたつあるときは、いろいろと考えすぎて迷ってしまうものです。こんなときは、あれこれ迷うよりどちらかにスパッと腹を決めてしまいましょう。

ここはまず、メガドライブを買いましょう。きっとキミ自身だけでなく友達たちも観迎することを請け合いです。新しいゲームなどの話題性も十分と見えますし、また実際プレーしてみてもキミを満足させてくれるでしょう。

スーパーファミコンを買う楽しみは近い将来に取っておいてはいかがでしょうか。

●どんな悩みごとでも福田先生がズバリ解決。悩める子羊ちゃん、あなたの苦痛なくします。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



Q ダイヤルQ^2に電話したら、すげえアブナイ女が出ました。ものすごく私生活が乱れているらしく、ショックを受けました。ダイヤルQ^2に電話をかけてくる女って、しょうもないような人ばかりなんでしょうかねえ？

神奈川県　相島道夫　16歳

幻 Q^2に電話をかける女の人がすべて私生活が乱れていると考えるのは早計だと思うぜ。男にもいろんなやつがいるように、女性だって人それぞれ。乱れた日々を送っている人もいれば、きちんとした人もいる。女性に対して幻想を抱いていると、いつかもっとすごいショックを受けることになりかねないぜ。女性だって、男と同じようにメシも食えばトイレにも行くんだってことを忘れずにね。

婚 ボーリング場にあった1回300円のタロット占いで結婚運を占ったら、「結婚までの道のりはたいへん困難でありましょう」という結果が出ました。これからどうやって生きていけばいいのでしょうか？

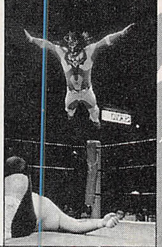
埼玉県　長山美絵　24歳

怒 占いの結果は、あくまでも参考として受け止めればいいんじゃないかな。「私は結婚するのが遅いんだ」と開き直ってやりたいことを思いっきりやるのもひとつの手だし。でも、どうしても結婚したいというんなら、レスラーを紹介しますよ。越中詩郎選手や武藤敬司選手、それに田中リングアナウンサー……、独身男性がいっぱいいるからね。品評会のつもりで試合を見にくればいいじゃない。とにかく、結婚は運とタイミング。だから心配する必要なんかまったくないぜ。

女性に過度の幻想を抱くのは失敗のもと

獣神に聞け！

キミの悩みを獣神ライガーが断つ！ 恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。うじうじせずに送ってこい。



WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers,* NOW FAMITSU PRESENT!

DQ TIMES

No.8 FRIDAY, 20, SEPTEMBER, 1991

エニックス直撃取材第2弾!!

前号に引き続き、エニックスの山岸、島村両氏に直撃取材!! 今回は業界内でささやかれてるウワサにも迫ってみたぞ。そのウワサとは『Ｉ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』がスーパーファミコンに移植されるというショッキングなもの!!

「『Ｉ』がスーパーファミコン用にリメイクされているとか、あるいは『Ｉ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』の3つが1本のカセットに収まっているとか、いろんなウワサを聞きますよ。いずれにせよ出せば確実にヒットするでしょうね」(大手ソフトメーカー 広報)

このウワサが本当だとしたらビッグニュース。はたして真相は!?

「なぜ業界内にそういうウワサが流れたのかは不明ですが、ノーコメントです」

やっぱり、この話は単なるウワサに過ぎないのだろうか。じゃあ話題を変えて『Ｉ』から『Ⅳ』は、いままでにどれくらい売れたのか、この際だから聞いてみよう。

「『Ｉ』が135万本で『Ⅱ』が250万本、『Ⅲ』が350万本ともっとも多いです。『Ⅳ』はだいたい300万本といったところですね」

全部合わせると1000万本以上も売れているなんて、さすが『ドラクエ』シリーズ。こうなると『Ｖ』の発売本数も気になるところだが……。

「『Ｖ』はどうなるんでしょうね。最終的な生産計画のほうはまだ決まっていませんが……」

人気が高くても、それがどれくらい売れるかは、スーパーファミコンの普及台数にも影響されるだろう。どんなにおもしろいソフトを供給しても、受け皿であるハードが普及してなければどうしようもないのは当たり前の話。もちろん『ドラクエ』の発売といっしょに、スーパーファミコンも爆発的に売れる可能性はあるが……。『Ｖ』が発売されたあと、スーパーファミコンの販売台数がどうなるのかも注目したいところだね。

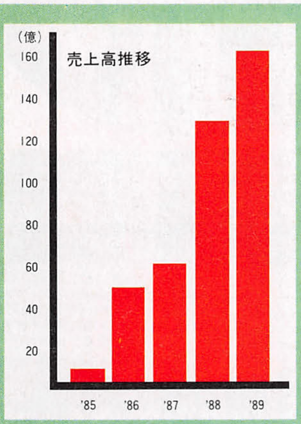
それでは最後に『ドラクエ』シリーズが『Ｖ』で完結するというウワサについて聞いてみよう。

「『Ⅵ』がないということですか。ウ～ン、どうなんでしょう(笑)。まだ『Ｖ』も発売していないし、先の話ですからね」

残念ながら『Ｖ』の内容に関しては、まだなにも話せないとのこと。次の機会を待つことにしよう。



●株式会社エニックス 昭和50年に設立。平成3年2月1日現在、資本金37億9千760万円、従業員95名の大メーカーとなる。このビルの一角にオフィスを構える。



エニックスの売上高を示すグラフだ。『ドラクエ』の大ヒットにより、グングン上昇しているのがよくわかる。

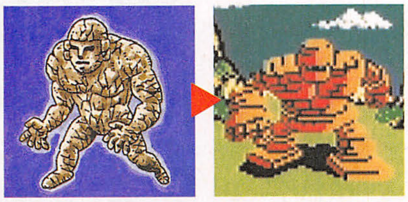
MAKING OF MONSTERS——ゴーレム

モンスターに歴史あり。『ドラクエ』に登場するモンスターのルーツを探るこのコーナー、今回はゴーレムについて解説してみたいと思います。

一般的にゴーレムは、土で作られた魂のない人形のことをいいます。それではここで、ゴーレムの作りかたを紹介しましょう。奥さまメモとペンのご用意を。まず作業に入るまえに、神聖な儀式(お祈り、断食など)を行ないましょう。その後、泥をこねて人形を作ります。人形ができあがったら呪文を唱え、人形の額に「真理」もしくは、「神の名」を書いた紙を張り付ければ完成。この張り紙がゴーレムの動力のようなものになります。張紙をはがすと動きは止まり、張ると再び動き出します。

ゴーレムはしゃべれませんが、人間の言葉を理解することはできます。そのため、召使として働くことが多いようです。実際、『Ｉ』に登場したゴーレムは、主人の命令に従い、町を外敵の侵入から長い間守り続けていましたよね。

このように、ゴーレムは基本的に従順なモンスターなのですが、以下の2点を守らないと凶暴化するので注意が必要です。その1、家のなかから出さないこと。その2、動かすのは昼間だけにすること。けっこう手のかかる人形なわけですね。まあ、本気でこれを実践する人はいないと思いますが……。



ドラクエよろず相談室

AIは『ドラクエⅤ』にも導入されるの?

ぼくは、もしもＡＩが手に入ったら真っ先に鉛筆に搭載して、宿題をガンガンやってもらいたいと思ってます。そこで質問。『Ｖ』にもＡＩは使われるのでしょうか? 教えてください。

東京都　里中裕太

ＡＩについては、以前、堀井さんがインタビューのなかで次のように答えているんだよね。

「みんなＡＩを使っていて、不満に感じたところがあると思うんです。でもその点は、間違いなく解消されますよ」

堀井さんもエニックスもＡＩが搭載されるとは一言もいってないけど、このコメントから察するに搭載される可能性が高いんじゃないかな。もしも搭載されるんなら、『Ⅳ』よりさらに賢いグレードアップされたものになるんだろうね、きっと。

募集

『ドラクエ』に関するみなさんのお便りを待っている! 情報やウワサ話、質問など、何でもいいから送ってほしい。新コーナーのアイデアなんかも大歓迎だ。みんなのご意見やご希望を反映して、さらにおもしろくしたいのだ。採用者には1000ガバスあげちゃうぞ。



モータースポーツ花盛り!!

ゲーム業界レースチーム事情あれこれ

そろそろ秋が近づき、モータースポーツも後半戦に入っておもしろくなってくるぞ。みんなも知ってるゲームメーカーも、そのあつーい戦いに参加しているトコがあるのだ。なんでレースに参加するんだろ?

モータースポーツまっ盛り



ゲーム業界の人ってレース好きの人が多い。ふだん体を使わないから、スッキリそーかいになるものが好まれるのだろうか? それが高じてか、チームを作っちゃったメーカーもあるのだ。これからあげる4つのメーカーは、レースチームを持っているという入れ込みよう。大変な金と手間のかかるモータースポーツ界に、なぜ参入するのかを聞いてみた。

カプコン

F3とF3000の2クラス参戦 カプコンレーシング



⬆今年からF3000に挑戦の和田久。さすがにF3000の壁は厚く、なかなか上位に食い込めない。F3時代のアグレッシブな走りを見せてくれるのはいつの日か?

業界のなかで、いちばん規模の大きい活動をしてるのがカプコンだ。なにしろF3、F3000の2クラスで戦っているのだ。広告宣伝室の桑元さんに聞いてみよう。

——チームを持ったきっかけは?

「私どもの社長と、今のF3000のドライバー、和田久との出会いです。彼の人柄の良さ、真剣な眼差しに惚れました」

——レースをやって何か変わりましたか?

「レースがあるごとに、社員が一喜一憂する。そんな姿を見て、社員のコミュニケーションツールとしては十二分に活かせたと思います。さらに企業の認知、イメージ向上にも大きく寄与したと思います」

企業イメージへの影響。俗に言うCI効果というやつだね。企業としてはとても大切な要因だ。今期はF3は2年目ということで、ドライバーの石川朗がトップ争いの常連となる活躍をみせているぞ。



⬆今期絶好調のF3。石川朗の名はあちこちの雑誌でおなじみになるほど。だからこそカプコンの名も広がるのだ。

テクノスジャパン

仕事の注目度もアップする テクノスジャパンレーシング

今年F3に初挑戦のテクノスジャパン。ドライバーに高橋浩二を迎え、好成績を収めて……と、すぐには調子よくいかないみたい。広報の谷本さんに聞いてみよう。

——チームを持つようになったきっかけはなんですか?

「ズバリ、社長のツルのひと声で決まりました」

——レースをやることで何か反響はありますか?

「会社としてはイメージアップになっています。個人的にも忙しく、代理店、自動車雑誌、キャンペーンギャルなど、仕事上でおつき合いする幅がうんと広がりました」

——活動はこれからも続けますか?

「もちろんです。ただ多額のお金がかかるのも事実で、あとは会社の懐具合ですね」

来期の活躍に期待!



⬆激戦のF3に参入したテクノスジャパンレーシング。高橋浩二の健闘も空しく結果に表われない。しかし、マシンが熟成されれば、これからの後半戦はわからない。表彰台も夢じゃない!?

アイレム

企業PRのために8耐へ出場 チームアイレム



⬆今年の鈴鹿の8耐では、順位は低いがなんと完走！天候が安定していれば、さらに上位を狙えたかも……。



⬆TT-F1マシンで、8耐を主体としたレースを展開している。

アイレムはTT-F1クラスの2輪のチームを持っているのだ。いつもお世話になってる販売促進課の高津さんに聞いた。

――チームの結成はいつですか？

「1989年11月に結成されました。中川勝也、瀬野正幸、それに8耐では、有田彰博、瀬野宏を加えた4人のライダーで戦っています」

――チームを持つことで何かメリットはありますか？

「いや～あのシャンプーはええ！フケもよおおちるし！ちがうがな～！(失敬、そのまま書いてます)アイレムでは企業PRのために参戦していますからね。8耐のおかげでアイレムを広く知ってもらえました」

――これからもチームを運営していくのですか？

「このまま続けたいと考えています。もっともっとアイレムを知ってもらうために、いろいろな角度から考えていきたいですね」

今年の8耐は1台完走しただけに、来年はもっと期待できるぞ。

NCS

コンピューター技術を供与 NCS・OVERレーシング



⬆今年からＴＴ－Ｆ１にフル参戦。そして鈴鹿8耐にもモチロン参戦。記録的には完走にならなかったけど、118周というなかなかの結果を残した。SUGOスーパーバイクにも出場ということで、期待できそうだぜぃ。

ＮＣＳは5年ほど前からレース活動をしている。去年と今年は2輪のTT-F1クラスに出場しているぞ。しかもお得意のコンピューターを使った、マネージメントシステムの技術協力も行なってるんだと。なかなかパワーがあるね。総務部の植松さんに聞いてみよう。

――チームを持ったきっかけは？

「以前、社員旅行で8耐を観戦したんです。チーム、ライダーがひとつになり目標に向かう姿に大変感動を受けました。当社のイメージがオーバーラップしたんです」

――レースに参加して、なにか反響はありましたか？

「マネージメントシステムは好評を得まして、各チームから購入希望が相次ぎ、技術力の評価を得ました。リクルート面でも新卒社員の採用で、8耐効果があったと思います」

チームを支えるのはスポンサーだい!

モータースポーツへの参加は、なにもチームを持つことだけじゃないぞ。スポンサーとして、お金を出資することもりっぱなレースへの参加だ。珍しいことに2社のゲームメーカーが、Ｆ3のひとつのチームにスポンサーとして参加している。ということで話を聞いてみたってわけさ。



➡その実力を認められているドライバー、本山哲がドライブする。このようにドライバーの魅力も、レースには大事な要因なんだよね。

日本テレネット

限りない可能性に魅かれた

日本テレネットは、チームTAKE・ONEの本山哲へのサポートをしているのだ。広報の三浦さんに聞いた。

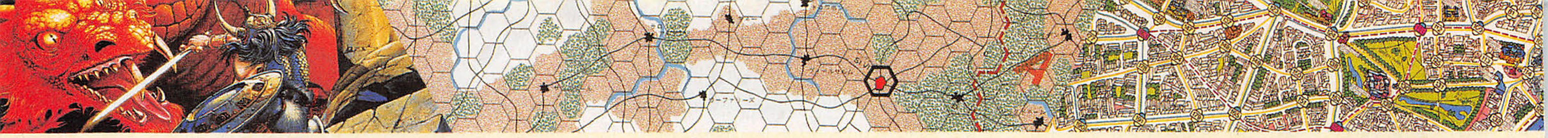
「今年初め、社長が知り合いのかたからお話をいただいたのがきっかけです。今のところ、この件をどう活用するかきまっていません。しかし、本山選手はかなり魅力的なドライバーなので、できる限り応援して行くつもりです」

マイクロネット

ドライバーに期待をこめて応援!!

上記のように同じく本山哲を応援しているのが、マイクロネットだ。スポンサーとしての考えは？　同社高橋さんにうかがってみた。

「セガさんからお話をいただいて、TAKE・ONEの本山哲選手のスポンサーをしています。本山選手は将来Ｆ1を狙えると評価も高いので、十分に力を出してもらえるよう応援して行こうと思っています」

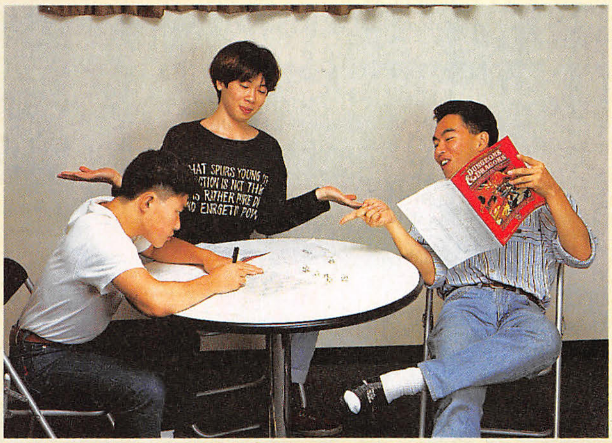


秋の夜長にボードゲーム

長いはずの夏休みもアッという間に終わり、ちょっと気分も沈みがち。そんなときは、友達集めてボードゲームで遊ぼう。以下の記事は、ゲーム選びの参考にね。

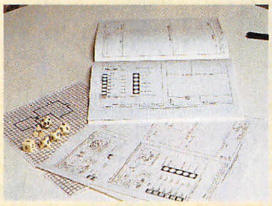
D&D

RPGの原点は超自由



自由度5万点!!

複数でプレーするためには、マスターと呼ばれるゲームの進行係となる人が必要。マスターはシナリオを書き、ゲーム中のハプニングにも対処しなくてはならない。一方、プレーヤーは自分の役(戦士、盗賊など)になりきるのだ。戦闘中の裏切りや逃亡も自由にできるぞ！ 一本道のRPGにアキた人は挑戦してみよう。

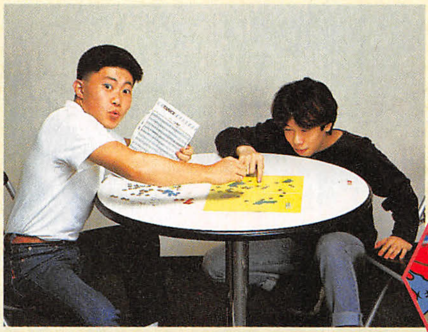


➡もっとも大切なのは想像力なのだ。日本語版の発売元は新和、4千800円。

シミュレーション入門1

女子供にゃわかるまい

シミュレーションゲームは、おもしろそうだけど難しくて……。という人は、入門用とか初級者用のゲームを買ってプレーしてみよう。コンピューターゲームのシミュレーションが好きな人なら、それほど難しいと感じないはずだ。ボードタイプのシミュレーションゲームのおもしろさは、ルールを自由に変更できる点にもある。実力差を埋めるハンデ戦も可能だ。



男のロマン★



➡ドイツ軍と連合軍の戦いを題材にした『バルジ大作戦』だ。



⬅戦国シミュレーション『天下布武』もあるぞ。エポック社、2千800円。

スコットランドヤード

犯人とロンドン警視庁の知恵くらべ







ビクビク



あこがれのロンドン

逮捕なのだ



⬆目の動きを隠すために、犯人はサンバイザーのようなものを装着するのだ。ちょっとはずかしい。不二商、4200円。

まず、プレーヤーの中から犯人役のミスターXを選び出そう。残った人は全員スコットランドヤード(ロンドン警視庁)の警官だ。犯人の目的は、あらゆる交通機関を使って24ターン逃げ切ること。逆に警官の目的は、24ターンの間に犯人を捕まえることだ。犯人は定期的に現在位置を発表し、使った交通手段を公表しなければならない。警官は、これらを手がかりに犯人を追い詰めていく。スリリングなゲーム展開が楽しいのだ。



人生ゲーム平成版III

誰もが知ってる"人生ゲーム"の最新作

人生最大の賭け!



基本システムは、従来のすごろくタイプと同じ。もちろん、ゴール寸前での"人生最大の賭け"もできる。何が変わったかというと、『平成版III』ではネタが身近になっているのだ。たとえば、燃えるゴミ、燃えないゴミ、危険物はそれぞれ指定されたときにしか出せない。とか、ガス欠になると車は動けない(1回休み)など。日常生活のパロディーになっているぞ。

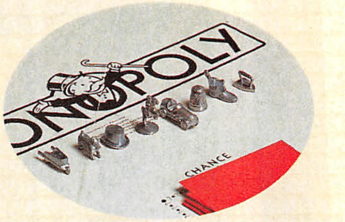
外車





⬅取り扱い説明書には、"現代用語のクソ知識"というミョーなコラムがある。タカラ、3千600円。

各プレーヤーの最初の目的は、ゲームボード上の土地(マス)を買い集めること。自分の土地(マス)にほかのプレーヤーが止まると、レンタル料としてお金を受け取ることができる。お金がたまったら、自分の土地に家を建ててレンタル料を高くしよう。そう、最終的な目標はほかのプレーヤーよりも金持ちになることだ。そのために、各プレーヤーは、交渉によってほかのプレーヤーの土地を買い取ることができる。交渉の仕方は自由。法外な大金を出してもいいし、自分の土地と交換してもいいのだ。



⬆金属製のコマが、やたらかっこいい。トミー、3000円。

破産





強欲でいこう!!

モノポリー

ずるい奴ほど強い? 土地転がしゲーム

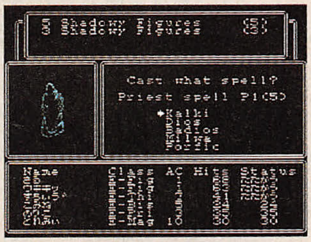
コンピューターで加速せよ!

ボードゲームに必要なアイテムは、基本的に3つ。ひとつはボード。ふたつめは、ボードの上を移動するコマ。そして、コマの移動に規制とランダム性をもたらすサイコロやルーレットである。しかし、これらの3つのアイテムが揃っただけではゲームとしては不十分なのだ。形はないが、もっとも大切なもの。それが、ルールだ。ルールを無視すると、楽しくプレーすることができない。ルールの範囲内で、いかにして自分に都合良く事を運ぶか。ということが、大切なのだ。

しかし、一緒にプレーする者が全員同意すれば、ルールの変更は自由である。ボードゲームの魅力は、いい意味でのいい加減さとめんどくささなのだ。こんなことは、コンピューターゲームにはあってはならない。いい加減さは、すなわちバグであり、通常のゲーム進行を妨げることになるのだ。

もし、コンピューターによって、いい加減な部分をすべて取り除くことができたら……。ボードゲームならではの魅力は半減するが、ゲームのテンポは飛躍的に向上する。つまり、めんどうなことは、すべてコンピューターがやってくれるため、すばやく目的やゴールに到達することができるのだ。もはや、シナリオを作ることも、プレーヤー間で話し合うことも、サイコロで乱数を拾う必要もない。プレーヤーは、純粋にゲームを楽しめばいい。めんどくさいこととは、サイナラなのだ。

ウィザードリィ



⬅乱暴な言い方をすれば、D&Dのめんどくさい部分をコンピューターに担当してもらった一例。

アドバンスド大戦略



⬅コンピューターのおかげで、初心者でも高度なシミュレーションゲームがプレー可能になった。



バルバロッサ

レッツねんどコネコネプレー

なんか変です

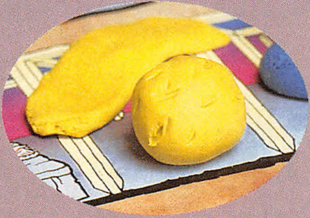


こっそり

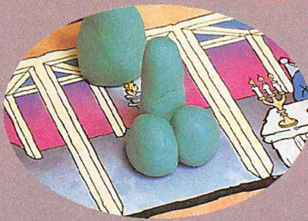


➡これだ！　と思ったら、答えを紙に書いて作者に見せる。正解なら5ポイント獲得だ。ドイツ製、大きな玩具店にあるかも。

アートの世界I



➡ジャガイモ。食べ物であることが判明すると、すぐに答えがバレた。プリミティブな快作である。



⬅思ったとおり作る奴が現われた。答えは明かさないが、人間の本質を追求する作者の心意気をたたえたい。

まず最初に、参加するプレーヤーは粘土で作るものの名前を解答用紙に記入する。粘土で作るものは、固有名詞、物質名詞、抽象名詞、合成語以外で表記できるものでなくてはならない。解答用紙への記入が終わり、プレーヤー全員の粘土細工が完成すれば、いよいよゲームスタートだ。他のプレーヤーが作った粘土細工の名前を見抜くとポイントがもらえる。早く30ポイント集めたプレーヤーが勝ちだ。てな具合に、いちおう勝ち負けはある。しかし粘土細工そのもののおかしさのために、勝ち負けはどうでもよくなってしまうという不思議なゲームなのだ。

クルー

脳みそグルグル探偵ごっこ

消去法で推理



だれが　どこで　凶器は



各プレーヤーの目的は、①ミスターブラックを殺した犯人、②凶器、③犯行現場を発表すること。犯人は6人の容疑者の中から、凶器は6つの証拠物件の中から、犯行現場は9つの部屋の中から限定しなくてはならない。また、各プレーヤーは、それぞれ6人の容疑者のうちのひとりとして事件を究明していくのだ。プレーするごとに違ったシナリオが楽しめるぞ。トミーから3000円で発売中。

トリビア

クイズ、クイズ、クイズ

とにかくひたすらクイズに答えまくるゲームなのだ。ゲームボードのマス目の色は、それぞれ6つからなるクイズのジャンルを表わしている。6つのジャンルをすべて修め、最終クイズに正解すればアガリ。点数制ではないので、テンポよくクイズを楽しむことができるのだ。問題数もやたらと多いので、繰り返しプレーしてもアキが来ないよう工夫されている。

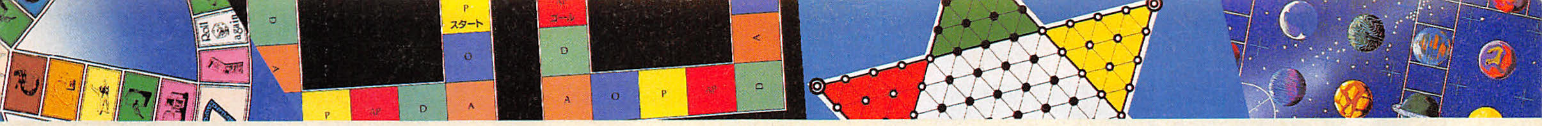
知らないものは知らない



問題数 3000



➡1枚のカードには、ジャンルの違うクイズがそれぞれ6問書いてある。このカードが全部で500枚用意されているのだ！　問題はけっこう骨があるので、わからないときはパスしよう。セガ、5800円。



ピクショナリー

もしも文字がなかったら……、の世界

文字や数字を使わずに、絵だけを描いて言葉を伝えるゲームなのだ。プレーヤーはチームで参加し、出題された言葉を絵にしてチームメイトに伝える。1分以内に正解すれば、サイコロを振ってボード上のコマをゴールへ向けて移動させることができるのだ。伝えにくい言葉がチームメイトに伝わったときは、勝ったときよりも嬉しいぞ。

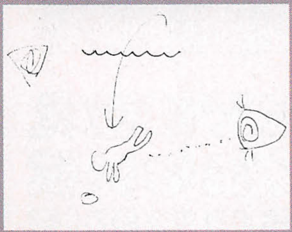


⬅付属品の砂時計。ゲームが白熱してくると誰からも相手にされなくなってしまう。セガ、4千500円。



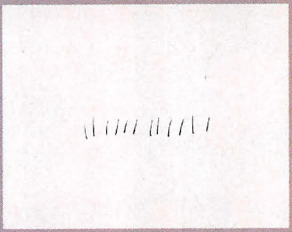
アートの世界II

奄美大島



⬆海女＋見る＋島で、奄美大島だ！強引なまでのビジュアルによる言葉のアーキテクトとして、評価が高い。

芝



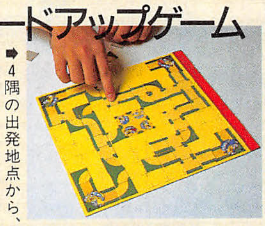
⬆自由奔放な筆使いで、自然物を即興で描き上げた。アドリブ芸術の有効性が感じられる。それがどうした。

ゲームナインプラス1

ほのぼのゲームのオンパレード10本！

シンプルなルールのゲームが10種類もつまった超お買い得ゲームセット。対象年齢が、〝小学生～ファミリー向け〟というのがいい。人数は、〝ふたり～おおぜい遊び〟だ！　すっかり色あせたボードのデザインにも心が洗われる思いがする。決してヘボいのではない。いつまでもそのままでいてほしいのだ。

ロードアップゲーム



➡4隅の出発地点から、中央のゴールまで道をつなげるのだ。

海洋作戦ゲーム



⬅自分のコマを、敵の港に先に潜入させたほうが勝ちになるぞ。

チェッカー



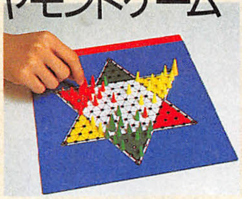
➡お互いのコマを奪い合い、全滅か封鎖されると負けてしまう。

タクシーゲーム



➡客を運んで稼いだ金額によって、勝敗が決まる。交通違反もある。

ダイヤモンドゲーム



➡手持ちのコマ全てを対面にある自分の陣地に移動するのだ。

チュー太くん危機一髪ゲーム



⬅ネズミのコマをゴールへ届ける。はなやま玩具、千500円。

家庭用ゲームマシンでもボードゲームがっ！

一般的なボードゲームの弱点は、ひとりでは楽しめないということろだろう。ところが、ゲームマシン用のボードゲームにはコンピューターキャラが用意されているので、ひとりでも楽しくプレーできるのだ。

ひとりでポケ～っとしていたい日曜日には、絶好の友になってくれるぞ。でも、あんまりポケ～っとし過ぎると、普段からポケ～っとした人になってしまうので注意が必要だ。やり過ぎは、体にも精神にもよくないぞ。

モノポリー



⬅近日、発売予定だ。続けて、ゲームボーイ版も発売される。トミー、6千800円(予価)。

ちびまる子ちゃん



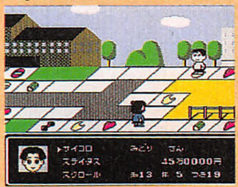
⬅10月4日発売予定。おなじみのキャラクターが大活躍。ナムコ、5千800円(予価)。

いただきストリート



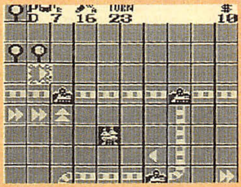
⬅『ドラクエ』の堀井雄二が作ったボードゲームなのだっ。アスキー、6千800円で発売中。

爆笑人生劇場2



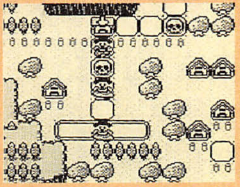
⬅すごろくタイプのボードゲーム。現在、『3』も開発中。タイトー、5千900円で発売中。

スコットランドヤード



⬅ロンドン以外の大都市でもプレーできる。アレンジ大。東映動画、3千500円で発売中。

人生ゲーム伝説



⬅サイコロまかせの人生。というのは、元ネタとおんなじ。タカラ、3千980円で発売中。

スーパー暗記法™

これは事実をもとに再構成したマンガです！



山田 和範くんの場合は――
早大商学部・中大経済学部
（海城高卒）



難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも一発合格！



合格術の達人

●主任講師パンダ先生こと
萩原雄二郎先生

小学校高学年から利用できる暗記テクニックで、飛躍的な学力アップをはたしませんか！

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

次はあな



今中 寛之
拝島中1年

ベンキョーと部活を両立！

部活で家に帰るとくたびれて予習、復習どころではありません。塾に行くのも大変ですし、こっそり始めたのが暗記法です。これだとイメージで覚えられ、一度やると忘れず、テストもよくなりました。うちでもビックリしています。

●1日15分の奇跡!!●全国の学校で話題。驚異の暗記テク!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●英単語200個を1日で丸暗記！
- ●歴史年表なら、10分で30項目！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら一夜づけでOK！

●大学受験コース
●高校受験コース
●資格取得 社会常識 記憶術コース
●小６進学コース
●小5学力アップコース
●小4学力アップコース



加藤 弘子さんの場合は――
青山学院附属高等部
（宮前平中卒）

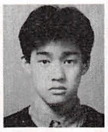


受験はテクニック！

萩原先生の暗記法にであって、もっとも効果的な受験テクニックを身につけることができました。ハッキリ言って、受験はテクニックをもっていないと不利！その一言につきます。時間もムダなく、一度覚えたら忘れないのだから…。

●現在、会員数150,000人！萩原先生に全国から20,000通以上のお礼の手紙が毎年指導部に届いています!!

たの体験が…●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



武南 宏治
東京大学理Ⅰ類
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。



塙 いづみ
東大文Ⅲ・上智文学部
慶応商学部・早大一文
（桜蔭学園卒）

世界史を克服して東大合格！

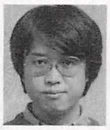
お陰様で今春、東大文Ⅲに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト（世界史で受験）、東大二次に間に合ったのは暗記法のお陰です。



山岡 信一郎
慶応大学経済学部
（戸山高校卒）

偏差値アップにすごい威力！

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。これだけは、チョット、すごいな。



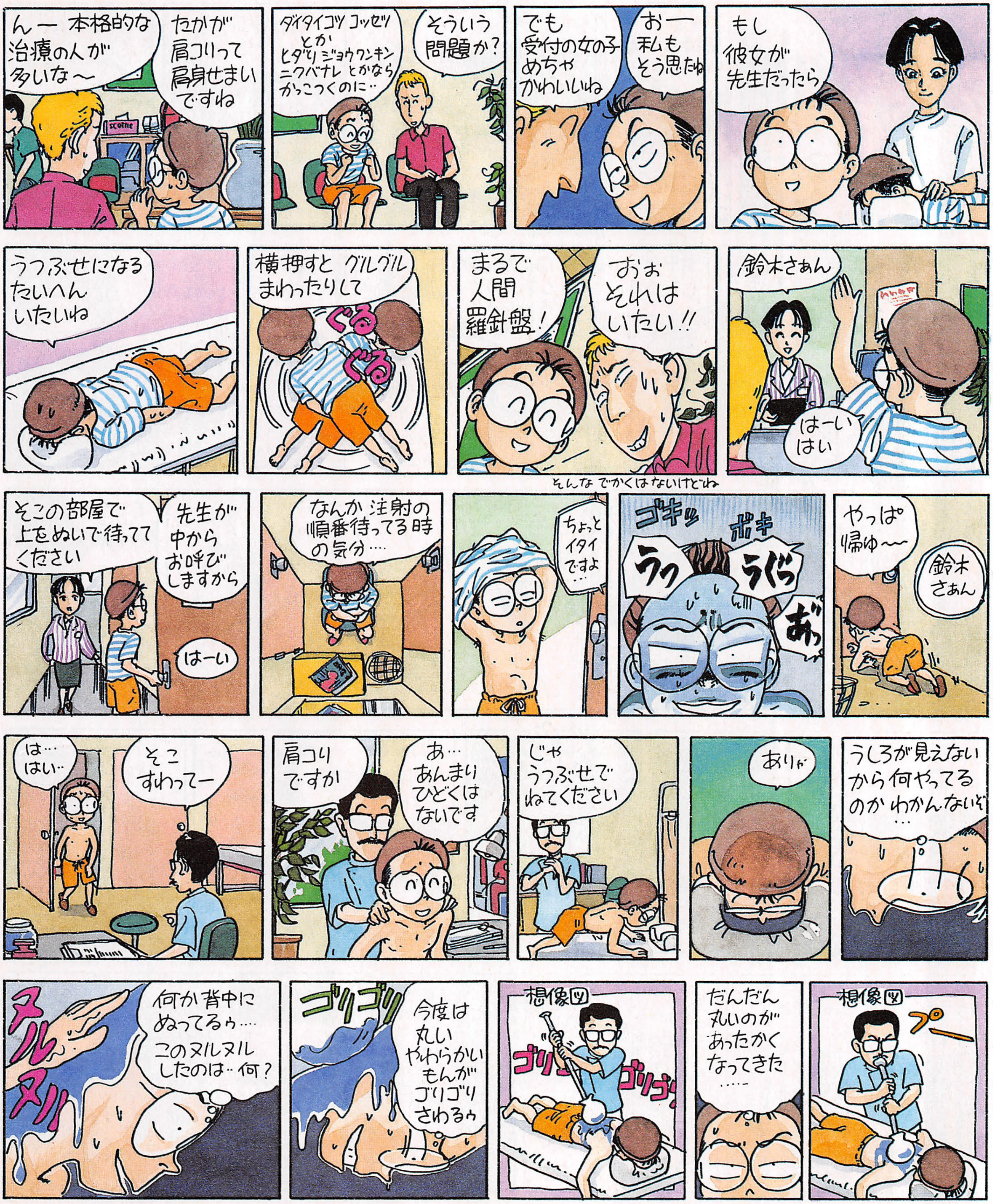
斎藤 均
福島高校
（梁川中卒）

暗記法でたちまち学年トップクラス！

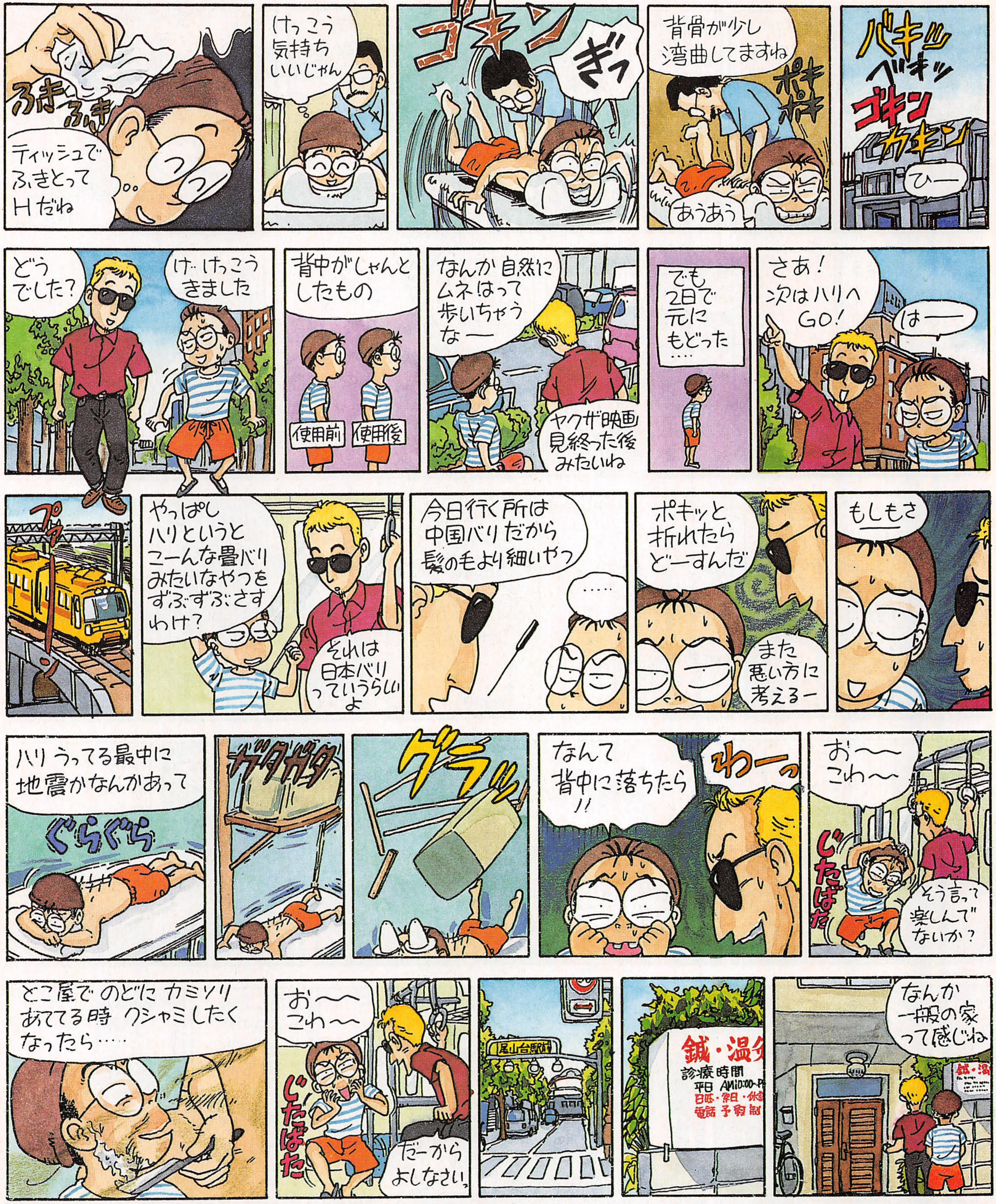
クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

■健康になるため、ドトウの努力をしてみたのだ!





んー 本格的な治療の人が多いな〜
たかが肩コリって肩身せまいですね
ダイタイコツ コッセツとかヒダリジョウワンキンニクバナレ とかならかっこつくのに‥
そういう問題か？
でも受付の女の子めちゃかわいいね
おー私もそう思たね
もし彼女が先生だったら
うつぶせになるたいへんいたいね
横押すと グルグルまわったりして
ぐるぐる
まるで人間羅針盤！
おぉそれはいたい!!
そんなでかくはないけどね
鈴木さぁん
はーいはい
そこの部屋で上をぬいで待っててください
先生が中からお呼びしますから
はーい
なんか注射の順番待ってる時の気分…
ちょっとイタイですよ…
ゴキッ
ボキ
うっ
うぐっ
あっ
やっぱ帰ゆ〜〜
鈴木さぁん
は…はい…
そこすわってー
肩コリですか
あ…あんまりひどくはないです
じゃうつぶせでねてください
ありが
うしろが見えないから何やってるのかわかんないぞ…
ヌルヌル
何か背中にぬってるぅ…このヌルヌルしたのは‥何？
ゴリゴリ
今度は丸いやわらかいもんがゴリゴリさわるぅ
想像図
ゴリゴリ
ゴリゴリ
だんだん丸いのがあったかくなってきた…
想像図
プー


ふき ふき
ティッシュでふきとってHだね
けっこう気持ちいいじゃん
ゴキン
ぎっ
背骨が少し湾曲してますね
ポキポキ
あうあう
バキッ
ベキッ
ゴキン
カキン
ひー
どうでした?
け…けっこうきました
背中がしゃんとしたもの
使用前
使用後
なんか自然にムネはって歩いちゃうな—
ヤクザ映画見終った後みたいね
でも2日で元にもどった….
さあ!次はハリへGO!
は——
プァー
やっぱしハリというとこーんな畳バリみたいなやつをずぶずぶさすわけ?
それは日本バリっていうらしいよ
今日行く所は中国バリだから髪の毛より細いやつ
…..
ポキッと折れたらどーすんだ
また悪い方に考えるー
もしもさ
ハリうってる最中に地震かなんかあって
ぐらぐら
ガタガタ
グラッ
なんて背中に落ちたら!!
わーっ
お〜〜こわ〜〜
じたばた
そう言って楽しんでないか?
とこ屋でのどにカミソリあてでる時クシャミしたくなったら….
お〜〜こわ〜〜
じたばた
だーからよしなさい。
鍼・温灸
診療時間
なんか一般の家って感じね



■鈴木みそ先生に励ましのお便りを出そう！

あて先は⬇編集部あんたっちゃぶる係

■ホンモノまで現われてますますややこしい展開に!





足ないぞ
こーゆーときはあいつを呼ぼう
お…お願いだからこのお金で成仏して〜〜
正体をお見せっ
ついでに読者サービスよっ
きゃあ
気イつかうなよオイ
う、う、う、うそよ〜〜
本物の幽霊なんていないのよっ
年…
金の亡者…？
女の子ったって…
年増の幽霊と金の亡者だぞ
じつは成仏できない理由があるのです…
よよよ
生前いっしょにそいとげようと誓った男に捨てられて…
まあっ
いーですね女の子に囲まれて
エクボ…？何ぶーたれてるんだ？
あらジェラシーね
ぷう
ぬりかべクラッシュ
べん
はっ
女ってどーしてこういうときは団結するのだろう？
くわばらくわばら
そんな男とっちめてやればいいのよ
やったー！
それで死にきれずに!?
ひっどい

■こやま基夫先生にはげましのおたよりを!!

あて先は⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで



緊急動議

脱衣麻雀はなくなるの？



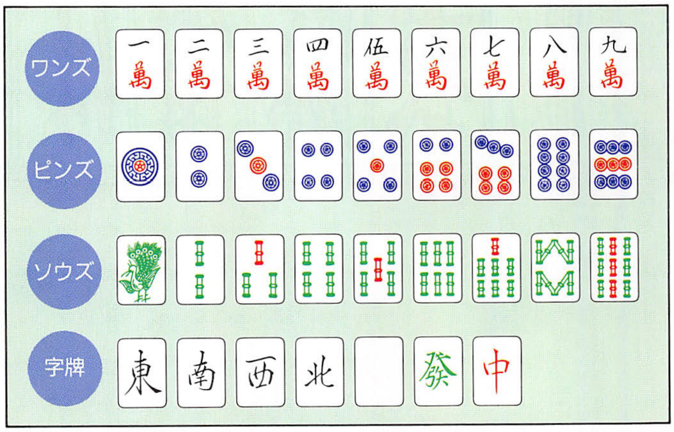
ゲーセンの影なる華、脱衣麻雀に危険な赤信号が点灯しているっ！消滅説もささやかれているぞ。脱衣麻雀はなくなってしまう？

麻雀基本講座 入門編

麻雀という名前は知っていても、詳しいルールがわからない人は多いんじゃないかな。脱衣麻雀をやるためには、麻雀の最小限の知識を知っておかなくてはだめだ。そこで、必要な基本ルールを講義してしんぜよう。

牌の種類は34枚あるよ

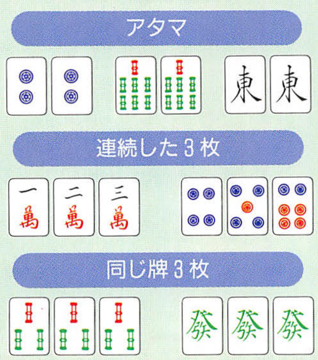
麻雀は、牌というものを使ってゲームをする。各牌の名称は、右の牌を見てくれ。しかし、すべてをおぼえなくていい。字牌以外は、ひとつだけおぼえれば応用が効くんだな。まず、ワンズを教えよう。左から、イーワン、リャンワン、サンワン、スーワン、ウーワン、ローワン、チーワン、パーワン、キュウワンと呼ぶ。つまりワンの前に数字の呼び名がつくわけだ。たとえば、ピンズの1ならばイーピン、ソウズの1ならイーソウとなるわけ。字牌は左からトン、ナン、シャー、ペー、ハク、ハツ、チュンと呼ぶ。牌は各4個ずつ同じものがあり、4枚×34種類、全部で136枚の牌があるのだ。



組み合わせの基本あるよ

麻雀は、バラバラになった134枚の牌の中から、決まった組み合わせを作ることからはじまる。基本は、3枚の組み合わせを作ること。はじめに、自分の手元には13枚の牌が配られる。そのなかから、ひとつのアタマと3枚の組み合わせを4つ作ることで勝ちとなる。

残りの牌を順番に取っていくのだが、それをツモるという。自分の番がきたら牌を1枚ツモる。その牌が必要ならば、ほかの必要なさそうな牌を1枚捨てる。そうしながら、3枚の組み合わせを4つ完成させていくのだ。トランプでいうセブンブリッジの要領だ。



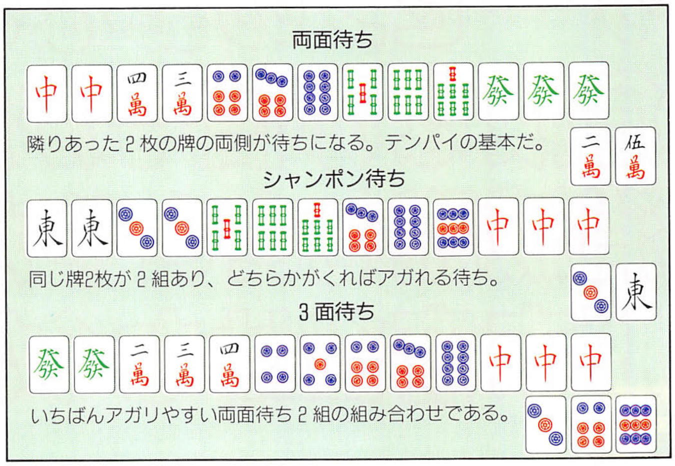
基本の組み合わせは3つある。アタマは、同じ牌2枚を1組にする。連続した3枚を作るには、同じ種類の牌が順序よく続くようにする。また、9から1へは連続しないこともおぼえとこう。同じ牌3枚は、文字どおり同じ牌を3枚集めるのだ。トン、ナン、シャー、ペイとかハク、ハツ、チュンなんていう組み合わせはできない。基本は同じ種類ものどうしの集まりで組み合わせを作るということだ。

アガリは14枚目あるよ

同じ牌2枚が1組と3枚の組み合わせを4組そろえることが麻雀の目的だ。すべての牌がそろって、自分の手が終了することをアガリという。つまり、14枚目の牌をツモって、自分の手が完成すればアガリということになる。アガリかたには、自分のツモでアガるか、相手の捨てた牌でアガるか、ふたつの方法がある。

適当な牌があとひとつ加われば、アガリになる状態をテンパイという。牌を待っている状態だ。だから待ちともいう。待ちには、いろいろなものがあって、両面待ちやシャンポン待ちなどがあるのだ。

麻雀の流れとして、同じ牌2枚が1組と3枚の組み合わせを4組そろえ、13枚の牌でテンパイして、14枚目の牌でアガリというわけだ。



両面待ち：隣りあった2枚の牌の両側が待ちになる。テンパイの基本だ。

シャンポン待ち：同じ牌2枚が2組あり、どちらかがくればアガれる待ち。

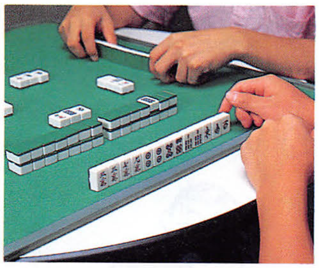
3面待ち：いちばんアガリやすい両面待ち2組の組み合わせである。

欄外ではファミ通特製脱衣麻雀クイズをお楽しみいただけます。右端の細かいデータは、女の子の脱衣状況をしめしている。女の子の脱衣状況に応じた切りかた、これぞ脱衣麻雀必勝への最短ルート。

これが麻雀の進めかたあるよ

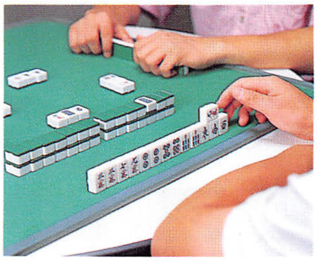
ここではもっとわかりやすく、例を出しながら麻雀の進めかたを見ていこうと思う。

自分のところには13枚の牌がある。14枚目の牌をツモりながら、組み合わせをうまく作っていかなければならない。それも相手よりはやくアガることが重要なのだ。ミスは絶対に犯せない。慣れも必要だが、麻雀はすばやい頭の回転が要求されるのだ。



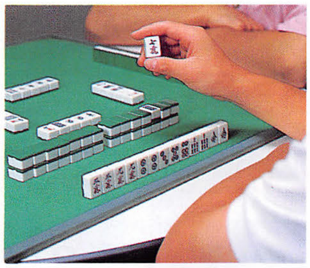
はじめに配られた牌はこんな感じ。サンワンとリャンピンとチーソウが2枚あるぞ。ウーピンとローピンが連続した2枚だ。

とりあえずツモしてみよう。おっ、キュウワンがきたぞ。なら、字牌のシャーを切ろう。やっぱり役にならない字牌から切るべきだ。

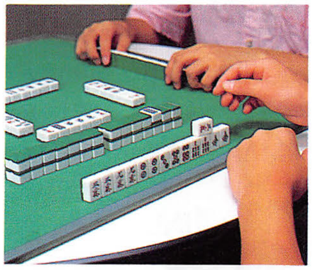


ムム。ナンがきたか。どうやら七対子ができそうだぜ。いや、ここは様子を見ながら、トンを切ろう。まだまだ先は長い。



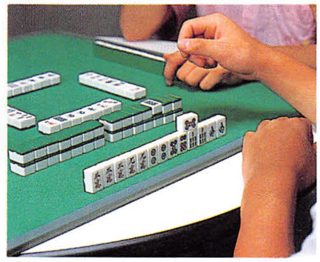


うーむ。サンピンがきてしまった。キュウワンと字牌を切って、タンヤオも狙える。えい！　チーワンを切ってしまえ。

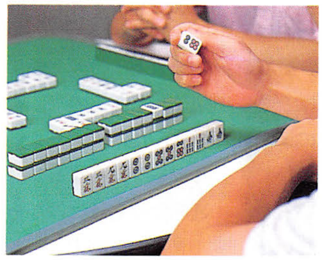


ぐっ。サンワンか……難しいぞ。チーワンを切ってしまったんだ、ここはもう七対子に絞るしかない。サンピンはいらん。

ナイス！　ウーピンだぜ。もうこれはサンワンを切るっきゃない。やりっ、これでテンパイだ。アガリまであと一手だぞ。



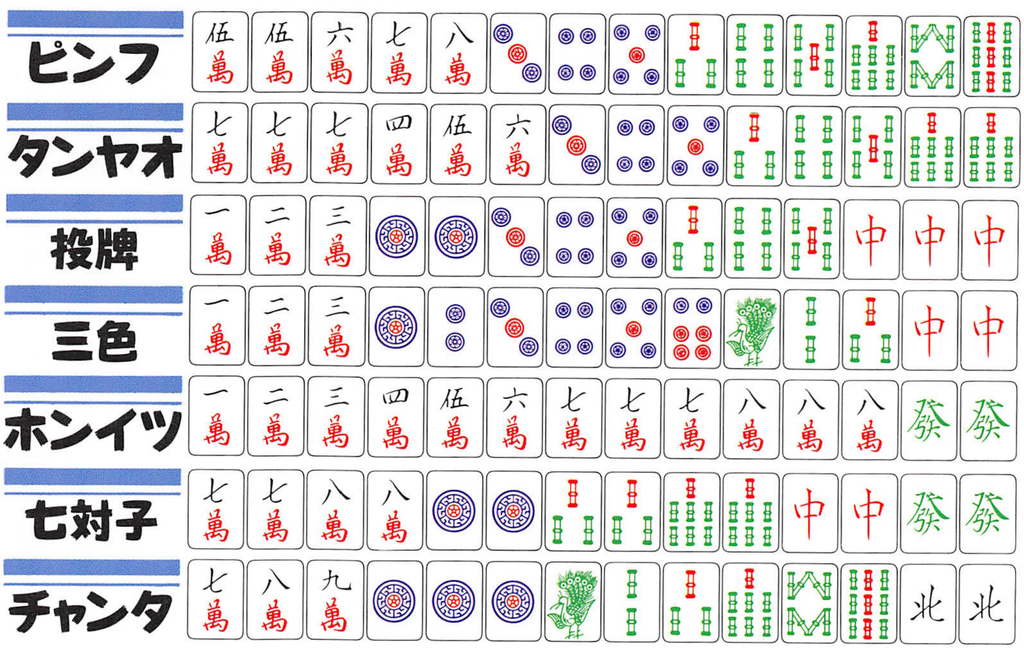
テンパイだぞ。さあ、ローピンをツモってくれよ。ウォウ！　ローピンだぜ。ガハハハハ、七対子でアガリだぜ。



麻雀アガリ役セレクションあるよ

麻雀には、もうひとつ大きなルールがある。それが役というものだ。麻雀は役がないとアガれないのだ。これはおぼえるしかない。

ピンフは、アタマと4組の順序で組み合わされたアガリ役。タンヤオは、2～8の数牌だけで組み合わせたアガリ役。役牌は、同じ字牌が3枚そろうことで役になるのだ。三色は、同じ順序をワンズ、ピンズ、ソウズの3種類にわたってそろえる役だ。ホンイツは、字牌と1種類の牌だけで組み合わせたアガリ役。七対子は、同じ牌2枚を7組作ることでできるアガリ役。チャンタは、アタマと4組の組み合わせのすべてに、一九牌か字牌が入っている役だ。





ボヨヨ〜ン

脱衣麻雀必勝法

いくらお金を注ぎ込んでも、女の子を脱がすことができない。そんな君たちに贈る、とっておきの脱衣麻雀の極意をこっそりと伝授してしんぜようぞ。

初級 基礎編 はじめての君に教えてあげる

脱衣麻雀をやったことがない。やってみたいんだけどどうしていいかわからない。こんな脱衣麻雀未体験ボーイはいるかな。こんなに楽しいものをできないなんて不幸なことだぞ。そこで初心者のために、脱衣麻雀をするための心得を説いていこう。

脱衣麻雀をする上での前準備にはさまざまなことがあるのだ。心の準備はもちろんだが、よりよい環境で脱衣麻雀をプレーするには、いろいろと気をつけなければならないぞ。ベストでのぞめ！

チェック1 店選び

店は慎重に選べ。まかり間違っても、女の子がウジャウジャいるゲーセンには入るな。女の子たちから軽蔑のまなざしを受け、恥ずかしい目にあうかもしれないぞ。



⬅男ばかりのゲーセンのほうが気分的に落ち着くのだ。

チェック2 台選び

脱衣麻雀にも種類がいろいろとあって迷うかもしれないが、使い込んである台がいいかもしれないぞ。それだけおもしろい可能性があるっていうことだ。



⬅台と台の間が離れていると隣を気にしなくていいのだ。

チェック3 姿勢

姿勢は重要だ。まず、イスに座ったら足を組む。上体はちょっとだけ前屈みがいいぞ。す速い指使いができるように、ソフトタッチに両手をボタンの上に乗せるのだ。



⬅姿勢をくずしてはならない。これこそが不動の姿勢なのだ。

実践編 ドキドキしながらコインをズンと投入

では、実際にコインを投入して脱衣麻雀をはじめてみよう。最初のうちはいろんなことをしたくなるものだ。しかし、それではムフフなシーンを見ることはかなわないと思え。固い手こそが必勝法といえるだろう。楽にHなシーンが見れるなんて大間違いのバカ野郎様だ。なにごとにも謙虚な姿勢を保ち、脱衣麻雀にお願いする気持ちがあることが大事。はじめからあきらめているようでは、脱衣麻雀をやる資格はないぞ。要は気合だ。どうしてもムフフなシーンが見たいという欲望だ。己の欲望に素直になり、それに向かって突き進め。そうすれば、自分の手でHシーンを見られる日も近いぞ。

伝授その一 河を見るな(手作りに専念しろ)

ゲームが始まったら、自分の手だけに集中するのだ。コンピューターの手など、気にするなんて10年早い。相手がなにを捨てたとかはいっさい気にせんでよろしい。自分の手作りに専念しろ。まず、自分がアガらなくては話にならないのだ。要は集中力じゃ！



⬅まわりの雑音にも左右されず、己の世界に没頭するのだ。さすれば無我の境地にたどり着こう。

伝授その二 ポン・チー・カンボタンを使うな

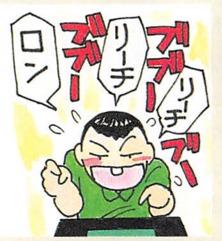
ポン・チー・カンをすることを鳴くという。初心者がへたに鳴いたりすると、役がなくなってしまうのだ。自分の手がくずれてしまう。なにごともツモによって、自分の手を作っていけ。欲しい牌が捨てられたからといって、すぐに鳴くんじゃない。忍耐も必要だ。



⬅グッと我慢してこそ、脱衣麻雀必勝法を会得できるのじゃ。あせってはいかん。

伝授その三 とりあえずロン(リーチ)してみる

自分の手を見て、そろったかなと思ったら、すかさずロン、リーチボタンを押す。恐れることはない。脱衣麻雀はチョンボがないのだ。極端に言えばツモるごとにロン、リーチボタンを押すぐらいの心づもりで望むべし。これによって少しずつアガリがわかっていくのだ。



⬅どんなに変な手でもアガれば勝ちだ。勝つことにどん欲になること。恥も外聞も捨てろ。

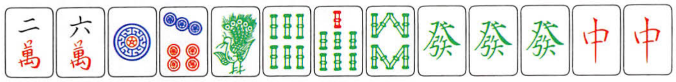
答え① 九萬 ■これはカンタン、ドラもあることだし普通に打てばよい。伍萬 六萬 七萬 の一盃口狙いから、場合によっては対々和に進路変更。

プロ級 脱衣麻雀6つの心得 お願いもうゆるして

Hなシーンを見るためにはどうすればいいか。これは脱衣麻雀をプレーするものにとって、永遠のテーマであろう。Hシーンを見るために何人もの人々が、悶々とした思いにさいなまれてきたことか。少しでもそんな悩みを解消するにはどうしたらいいのか。

脱衣麻雀にはいろいろなものがある。ものによってさまざまな違いがあるのだ。そこでどんな脱衣麻雀にも対応できる心得を6つ教えよう。プロ級の極意を知るには、ある程度脱衣麻雀をやり込まなくてはだめだ。そこではじめて、6つの心得が理解できるであろう。まず、骨身をけずるがごとく、脱衣麻雀にこの身を捧げるぐらいのいきごみが欲しいものだ。脱衣麻雀の道は、厳しく険しいのだ。

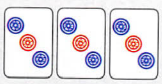
心得❶ いい手はのがすな



配牌された瞬間に、牌が「あがってくれー」と訴えかけているときがある。それほどビューティフル・アーンド・ワンダフルな牌がくることがあるのだ。据え膳食わぬは男のなんたら。迷うことはない。いっきに走ってぜったいアガリを勝ち取れ。こんな機械じかけの手をアガれないようじゃ、脱衣麻雀なんかやめるこったい。

心得❷ 鳴かない

ポンやチーをすれば、1組がそろうからといってむやみに鳴くな。たしかに一見得に見える。しかし、実際は自分の配牌がずれてきてしまう。それによって、自分に来るはずだった牌が変わってしまうのだ。鳴いたあとにいい牌がこなくなって泣きをみる。これはコンピューターのアルゴリズムが問題。自分のツモは大事にせよ。



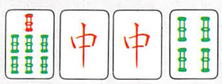
⬆ついついポンをしたくなる気持ちはわかる。それじゃ負けだぜ。



⬆チーだって脱衣麻雀ならいつでもできる。これがけっこうくせ者だ。

心得❸ 見切る

脱衣麻雀にかなり精通してくると、ある程度流れを見て、その先の展開がわかってくるようになる。次にどんなツモがくるか。先が見通せるようになるのだ。つまりコンピューターの癖をつかむことができるようになるわけだな。嘘じゃねえぜ。それによって先手を打つことができ、有利にゲームを進めることができる。といっても、それは簡単にわかるものではないぞ。使ったお金の量と忍耐力からきた熟練度がなければだめだ。経験とカンを身につけたものだけが成し得る技なのだ。



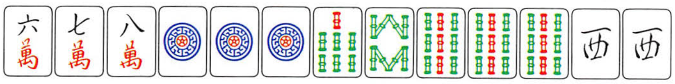
⬆ツモしただけで、その局の流れがわかるようになるのだ。

心得❹ 染めろ



自分に配牌がきて、同じ種類の牌が8枚以上あった場合。ピンズやソウズが8枚もあったり、それがけっこうまとまっていたりとか。そんなときは迷わず、一気にチンイツ、ホンイツという見ためがきれいな役に染めちまえ。普通なら、こんな枚数じゃ染めに走らないけど、そんなものかまうこたあねえぜ。思い立ったが吉日。脱衣麻雀は押しが肝心なのだ。ガンガン攻めに攻めて攻めまくれ。

心得❺ ノーテンにするな

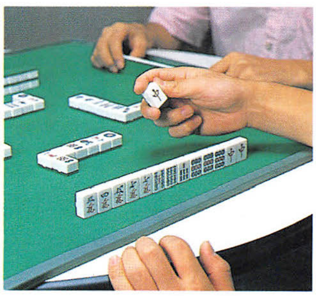


心得❶とは違い、あきらかにこれはアガれないだろう的配牌もある。「なんじゃこりゃ、勝てるわけないだろ」なんていう配牌にお目にかかることがあるのだ。こんなときははじめからアガリ放棄してしまおう。そして、テンパイだけするようにこころがけよう。流局のとき、テンパイしていないと、それだけでゲームオーバーになってしまう麻雀ゲームが存在したりするのだ。うひょ。

心得❻ 安い手でアガれ

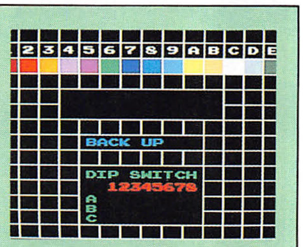
ゲーセンの伝説として、安い手でコツコツアガれ、という言い伝えがある。これはなぜかというと、一気に3倍満などをアガると、コンピューターが怒って、仕返しをしてくるということらしいのだ。配牌がスゲーよかったり、ツモがめちゃくちゃだったりする。そこでうまいやつほど、安い手であがる。ピンフのみ、役牌のみ、タンピンとかでせこせこアガるのでさあ。こっちが弱いと見せて、油断させるという手だな。

それに、どんな安い手でアガっても、アガリさえすれば女の子は1枚脱いでくれる。だから、危険をおかしてビッグな手をアガることもあるまいて。なにごとも謙虚であることが大事だな。安くておいしい脱衣麻雀をめざせ。

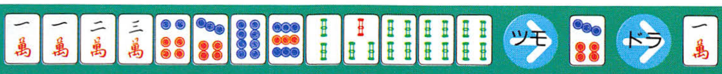


⬆セコくてもいいのだ。目的を忘れてはならない。要は脱がせればいいのだ。

秘伝 台選び



一度電源を切ってスイッチを入れると、麻雀ゲームの難易度の設定がわかるものがあるのだ。



ツモ ドラ

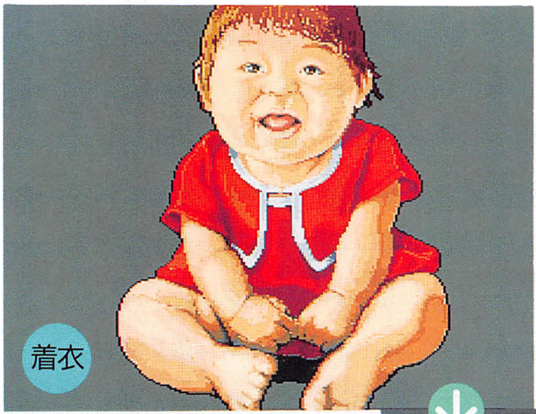
■女性5人目、ブラジャー&パンティー
■投入金額……400円。

パーソナル脱衣麻雀

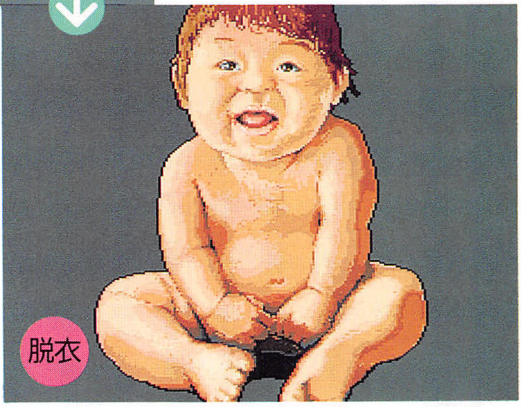
すべての人に……

より多くの人に脱衣麻雀の魅力を理解してもらうために、いろいろな脱衣ギャル(ガイ)を考えてみた。人の好みは、それぞれだからね。

お子様用 For babies

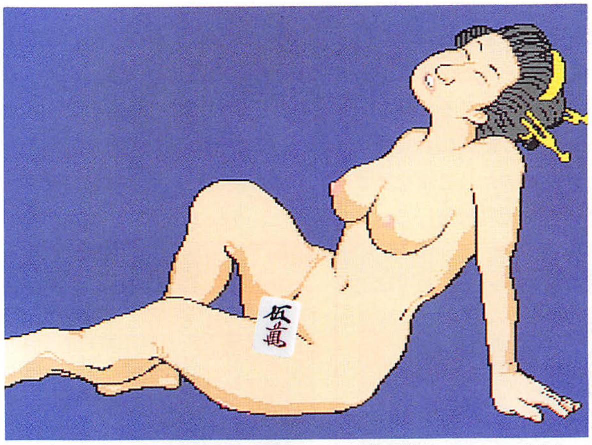


法に触れるか超ロリロリ脱衣麻雀！



男の場合、ちんちんが固くなるのは大人でも子供でも変わらない。性の分化が進んでいない乳幼児とて、男の子は男の子なのだ。でもまあ、男も女もたいして違いのない年ごろだ。異性に対する意識というのは、〝ちょっと違う〞程度でしかない。よって、異性の裸体など屁でもないのだ。むしろ、麻雀をプレーすることやゲーセンに出入りしていることのほうがトンでもないことだと思う。

お年寄り用 For silver

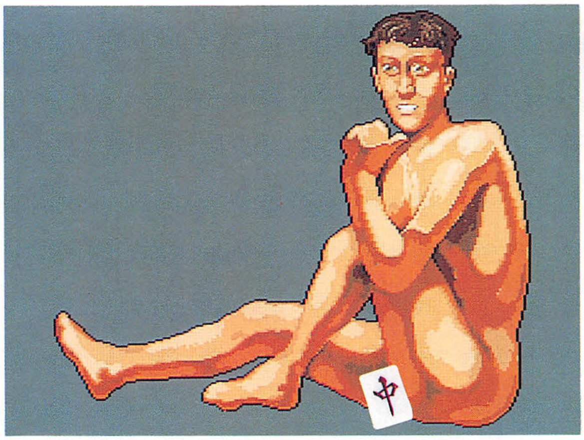


死ぬまでヤルぜ

お年寄りには、ふたつのタイプがいるらしい。やる人とやらない人だ。やる人はもちろんのこと、やらない人にも疑似体験が可能な脱衣麻雀を考えてみた。歳は取っても男は男。気持ちが若いうちは体も元気だ。その証拠に、長生きする人はよく恋をしてるみたいだしね。適度な麻雀はボケ防止にも役立つことだし、こりゃけっこういけるかも。若い者に負けないジジイはかっこいいぞ。

女の子用 For girls

女の子からキタナイだの不健康だのビンボ臭いだのと言われ、不当な扱いを受けてきた麻雀。脱衣麻雀に至っては、勝ったごほうびが女の子のハダカなもんだから、ますます女の子は麻雀を避けるようになってしまう。そこで、パチンコみたいに女性専用筐体というのを作ってはどうだろう。アイドル男優とのデートをシミュレート。横取りしようとするライバルを麻雀で倒していく、とかね。

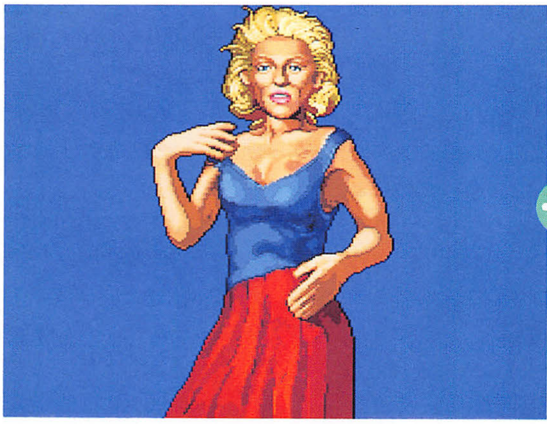


夢見てください

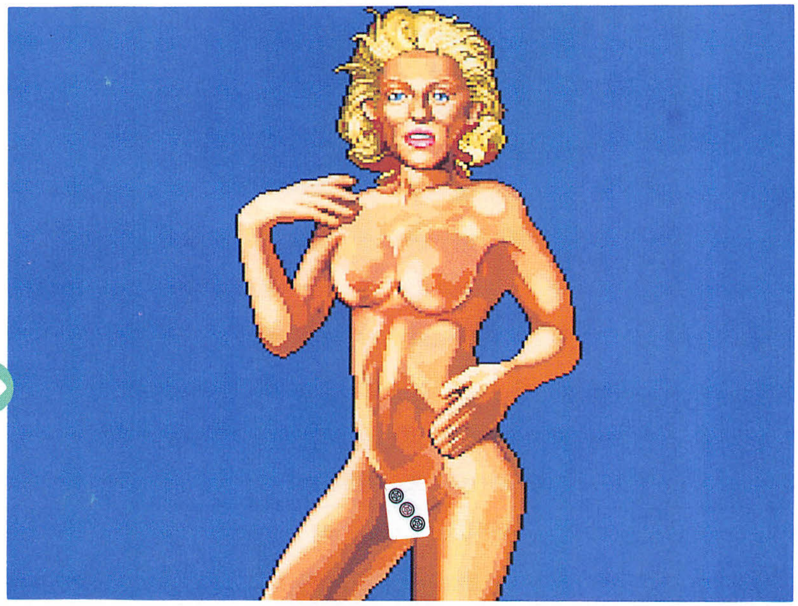
答え② ■ を切って様子をみたいところだが、ここではおネーチャンの油断を誘う意味で が正解。ドラを大切にしてデカいアガリを目指せ！

対外輸出用(F××k! と言える日本) For foreigner

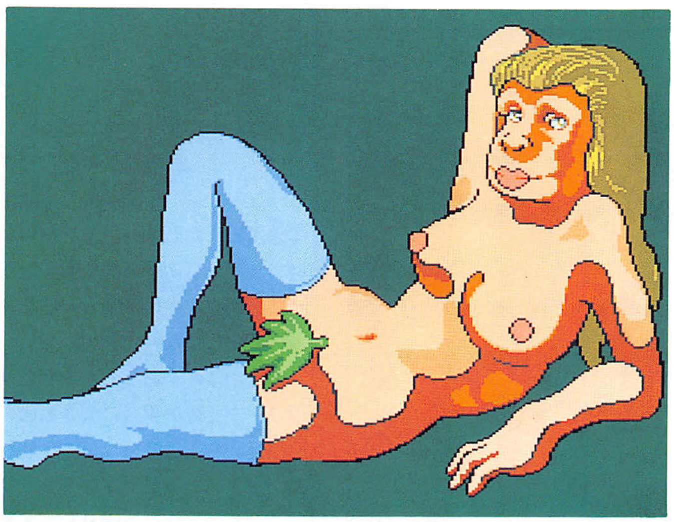
底抜けに明かるい外国人に対しては、超強力な脱衣麻雀を用意しなくてはならない。Mahjong(ロン)! と叫んでブロンド娘に勝つ。すると、ダイナマイトボディーをゆさぶりながらスパっと衣類を投げ捨てる! 見えそうで見えない、なんてことは許されない。まる出しにしたほうがきっとウケる。しょせん、ゲーム画面は2次元のものだ。派手にドカーンとやったほうが喜ばれる。



カマーン! ベイベェ



原始人用 For a primitive man

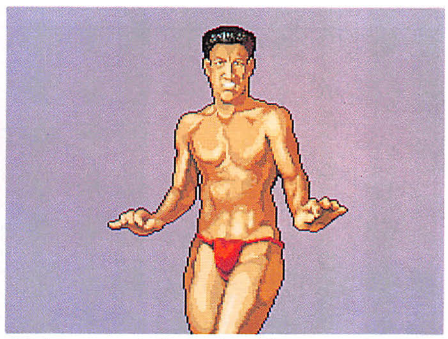


牌は喰っても人喰うな!

石器時代に麻雀があるわけないが、氷漬けになった原始人が現代に復活し、なにかの拍子に脱衣麻雀を覚えてしまったら……。きっと既製の脱衣麻雀ではものたりないはず。胸と尻を奇妙な布でおおった女が不自然なポーズで挑発している。そう、感じるに違いない。やはり、大自然の中で生きる野性の女に魅力を感じることだろう。

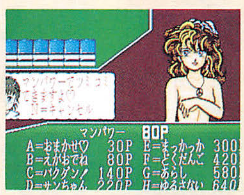
兄貴用 For a homosexual

力強く抱きしめられたい



金儲けをするなら、少数派より多数派をターゲットにしたほうがいい。が、少数派の団結力は強い。根強い人気で支えられるかも。色気に対する感覚は個人差があるが、ちょっと反則かもしれない。

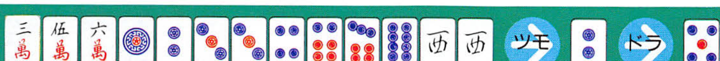
やっぱり普通がいいね



⬆男が女に魅力を感じる限り、人類は滅びないのだ。

以上、普通ではない、いわゆるアブノーマルな脱衣麻雀を考察してみた。若いころとくに思春期、自分は変態じゃないのか? と、考え込むことがある。でも、やっぱり普通がいいって感じた人は、安心してだいじょうぶだ。堂々と胸を張って、エッチ君(さん)になろう! 変なほうが良かった人は……うーん、どうしよ。

何を切る③



■女性3人目、パンティー1枚
■投入金額……100円。

脱衣麻雀のぞきルポ

脱がされるキモチ



私たち、脱衣麻雀、初体験しちゃったんです。感想？
うーん、ちょっぴり痛かったかな。なんちて。ブー。

イラスト：藤沢まりの　文：桃栗たき子

脱衣麻雀初体験は甘くて苦い夏の想い出

「ちょっくら男の世界を覗いてこいよ」というお達しが出た。はて、なんで私がそんな世界など？　と思ったけど、あらら、でもちょっと興味深々。キャバクラかしら、エッチなものが売っているお店かしら。ソープランドとかだったら、私は殿方じゃないから**ナニがなくてつまんない**わねえ。なーんて考えてたら、なんてことはない、ただのゲーセンへ行って脱衣麻雀を見てこいってことだった。鼻息荒くしてソンした感じ。

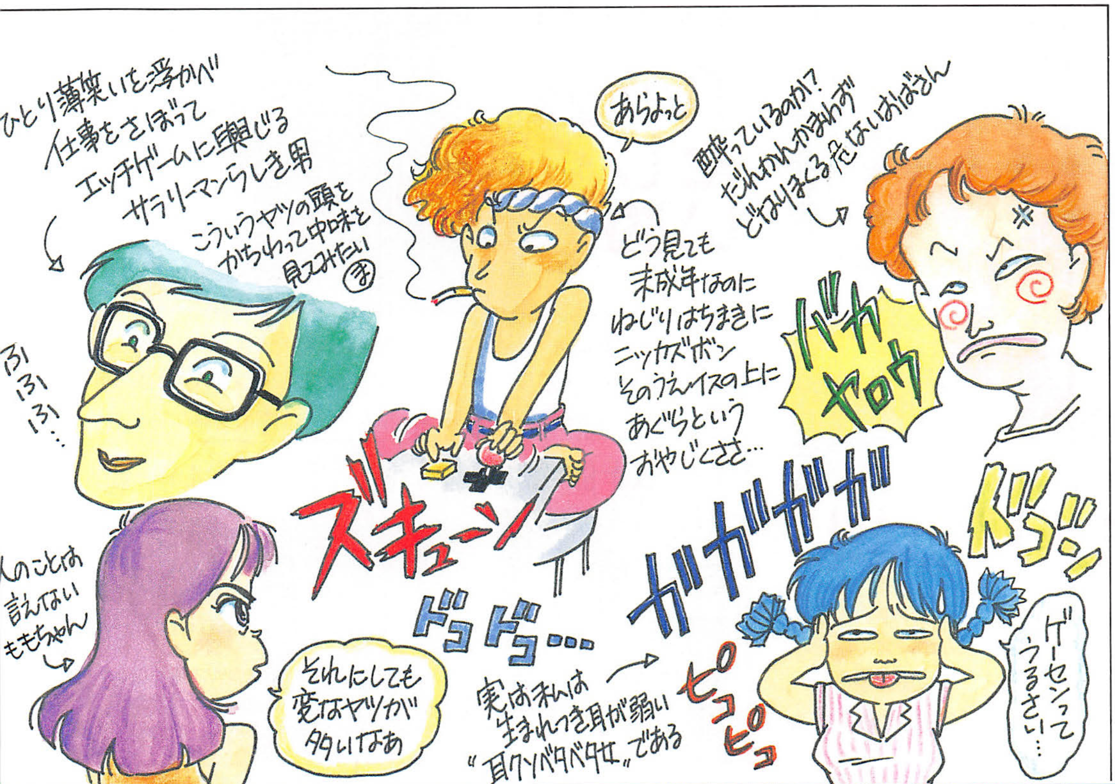
というわけで、**全国のエッチさん、こんにちは**。8月某日晴れのち曇り、私、桃栗たき子と元AV女優の藤沢まりの嬢は、汗を5リットルくらいかきながら新宿の歌舞伎町へ行ってまいりました。

まりの嬢と私はまったくの初対面。前日に電話で、「ちょっと**小太りの女**です(私)」、「**ムーミン谷のミーに似てる**、って言われます(まりの嬢)」と、おたがい紹介しあったので、なんとか無事に待ちあわせの喫茶店で相手を確認することができた。初対面というのに私たちは、「エッチはいいですよねえ」、「エッチがキライ、なんていう女の子の気持ちがわかりませんねえ」などという話でテンションが高くなってしまい、すっかり意気投合、**"燃えろ！　夏の女たち"**みたいなキャッチコピーが似合っちゃいそうな間柄になってしまったんですね、これがまた。

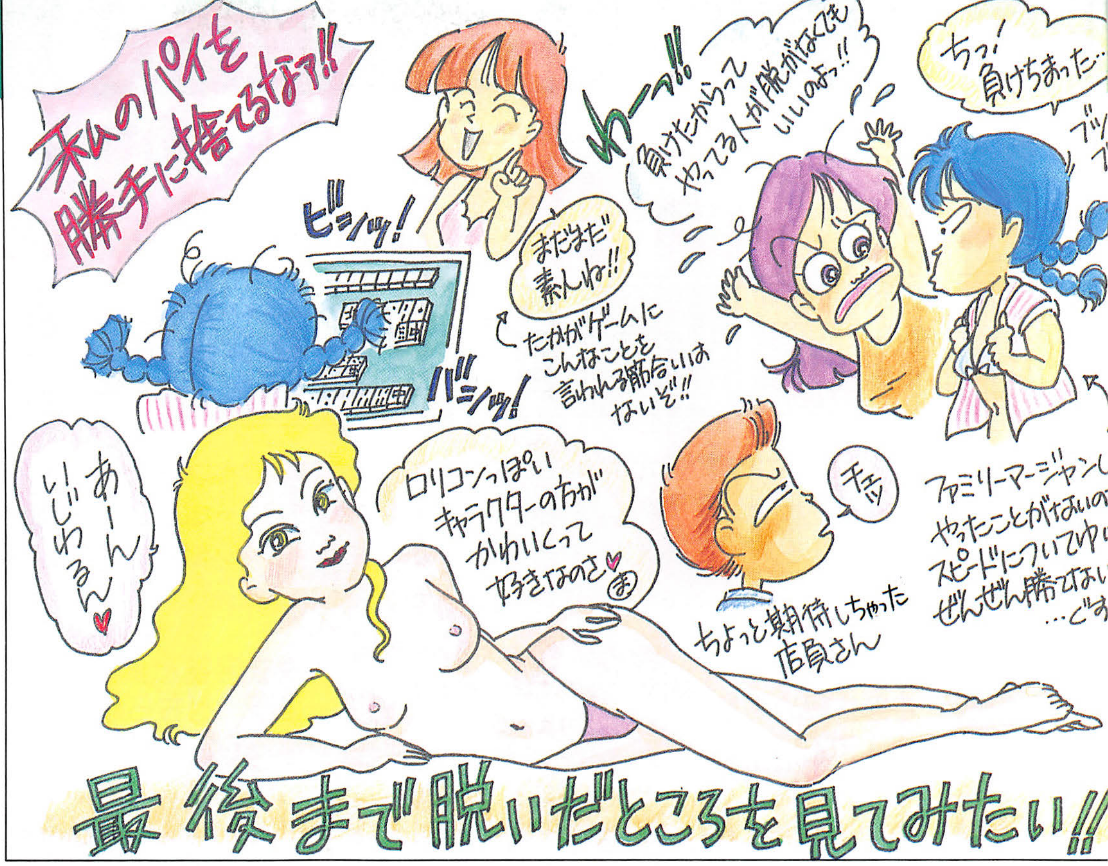
小耳にはさんだところによると、2年くらい前にニチブツから出てたAV麻雀『素肌の夢恋人』に、まりの嬢が登場していたらしいんだよね。彼女にそれを伝えると、**「えー、私そんなの知らない。でもおかしいねギャハギャハ」**と、まるで人ごとのように脳天気なようす。「その脱衣麻雀があったらシャレになんないねえ」などと話ながら、私らはゲーセンへ足を運んだわけなのでありました。

ゲーセンに入るなり私たちは、**ドドドッ**と脱衣麻雀の置いてあるコーナーに向かった。『テトリス』や『UFOキャッチャー』の登場で遊びにくる女の子が増えたといっても、ここのゲーセンには私たちのほかは、ふたりの女の子しかいなかった。ふたりとも渋カジの学生風でなかなかカワイイ。キャアキャア言いながら『コラムス』なんかやってる。夏休みに女ふたりでゲーセンに来てるなんて、**よっぽどモテないのねイッヒッヒ**、と思ったけど、そしたら私とまりの嬢はどうなんのよ。まあ私たちは仕事で来てるんだしィー、モテないわけじゃないしィーと心に言いきかせて、脱衣麻雀に没頭してる男どもの観察にかかった。

ホッホッホ、おるわおるわ。サラリーマン風の男性にニキビ面の高校生。ちょっとカッコイイ感じの大学生もいるじゃない。サラリーマン風の人は、**「外回りしてて暑さに負けて涼みに来てるだけ。こんな子供騙しなゲームじゃ興奮しないぜ」**みたいな感じを装って、くわえ煙草でアイドルものの麻雀をしてる。イキがってるわりにはヘタクソで、なかなか脱がせられないので、ほかの標的を探したの。



答え③ 西 ■ノータイムで萬子に手が伸びそう。が、ちょっと待て。これは罠だ。素直に 四萬 七萬 でテンパイに取る。これでパンティーはいただき!!



男の子って不思議 脱げば誰でもいいの？

今度はおとなしそうな大学生風の男の子のうしろで観察を始めた。男の子は横目でチラチラと私たちを気にしながらも、なかなか上手に勝ち進んでいる。「ほうら、また勝った」、「こんな簡単に女の子が脱いでくれるんなら人生バラ色だろうに」と、うしろでゴチャゴチャ言ってたら、急に男の子がスクッと立ち上がって、スタスタと店の外に出ていってしまった。**ちょ、ちょっと待ちなさいよアンタ、ほれ、ゲームはまだ終わってないわよ、せっかく勝ってんだからもったいないじゃないの、**ってな感じである。「あらら、営業妨害みたいね私たち」と、私がちょっと反省してるのにもかかわらず、「**もったいないから続きは私が**」と、まりの嬢はいそいそと麻雀の続きを始めた。それじゃあ私も、とふたり並んで麻雀を始めたんだけど、なかなかどーして。**おもしろいじゃないのユカイじゃないの**。ただの麻雀としても十分遊べるし、それにプラスして勝てばごほうびに女の子が脱いでくれる。アクションゲームで勝ったとしても、べつにごほうびなんかないでしょ。ということは、なんてエライんでしょ脱衣麻雀ったら。**これは100円じゃ安すぎる。200円にしなさい。**

なんだかんだ言いながらも、私は**森高千里らしき人を2回も脱がしていい気分**。勝つとAV女優が出てきてウッフンする麻雀もあるけど、アイドルに似せたドット絵の麻雀のほうがおもしろかった。なにしろ絵が本人ソックリ。「**ほう、西田ひかるはこんな乳か**」、「**牧瀬里穂はなるほどBカップ**」と納得してしまうのがコワイ。女の子なら私に限らず芸能人のヌードには興味があるはず。**モッくんのモジャラ**が載ってた雑誌だって、ウヒーとかドヒーとか言いながら、みんな買ってたでしょ。

まりの嬢と私は、もくもくと麻雀に熱中していた。ふと気づいてあたりを見ると、男性軍が私たちを**鋭いまなざし**で見てるじゃないの。「**あの女たち、よっぽど飢えてんのかな。オレが相手してやんのにな**」とでも思ってるのかしら。ふふん、おあいにくさま。あんたらのパートナーを努めるほど私たちはヒマじゃないのよ悪いけど。だけどよく見るとちがうのよ。男性軍はまるで、「**男の聖域を汚してほしくない**」みたいな目つきなの。「**女のくせに脱衣麻雀してるぜ**」みたいな目つきなの。ゲーセンの店員のお兄さんも、何人かでコソコソ話してる。なによなによなによ、女が脱衣麻雀やっちゃいけないって言いたいワケ!? ふざけないでよ、**エッチは男のためだけにあるんじゃないのよ。男と女がいるからこそエッチがあるんじゃないのこのバカタレが!!** と大声で叫びたい気分だったわホントに。

私とまりの嬢は、ほかのゲーセンへと場所を移して観察に徹した。ここには、“**18歳未満の方はプレーを控えめに**”と書かれた麻雀があった。勝つとAV女優さんがなにやらスケベなことをしているビデオが見られるやつ。プレーを控えめにと言われても困っちゃうだろうに。そんなこと書かれちゃよけいにやりたくなるだろうに。**バカめ。**

けっきょく、まりの嬢が登場する脱衣麻雀はなかった。彼女がどんなオッパイしてるか興味あったのにな。当の本人は、ビデオ麻雀のマニュアルを見て「あ、○×ちゃんだ。この子、私の後輩なの」とはしゃいでいた。まったくもう、この姉ちゃんったら……。

脱衣麻雀はおもしろくて刺激的。でもやって気持ちいいってわけじゃないもんね。というのが、私とまりの嬢の本日の結果。エッチはやっぱり**生身の人間**がヨイってことですな。麻雀に勝った好きでもなんでもない男の人に服を脱がされるよりは、愛のある手に脱がされたいト、愛のあるエッチがしたいト、そういうわけ。男の人はどうかな。脱いでくれるんなら誰でもいいのかな。うーん不思議だわ。

ふじさわまりの

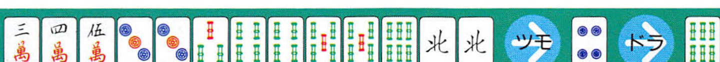
東京生まれの22歳。前はAV女優やってたけど、いまでは美大に通う女子大生&まんが家。動物好きで、2匹のネコちゃんのママです。『ドラクエ』のデータ飛ばしてからはRPGやってないの。





ももくりたきこ

東京生まれの23歳。本誌のライター&編集者。ゲームは一応なんでもこなすが、3DもののRPGは苦手。最近では貯金に凝っている。100万円たまったら、家政婦を雇いたいと考えている。



■女性ふたり目、Yシャツ+パンティー
■コンティニュー3回目

麻雀ゲームメーカーが大阪に集結

緊急招集、脱衣麻雀が危ない！

脱衣麻雀覆面座談会！

しつこいようだが、いま、脱衣麻雀が大ピンチ。ひとつのゲームジャンルとして確立されつつあったのに。なぜ、こんな事態になってしまったのか、今後の脱衣麻雀はどうなるのか。日本を代表する麻雀メーカー3社のキーマンを呼んで行なう、緊急座談会だ。

9月から始まった、脱衣麻雀のへ締め付け

——まずは、9月から行なわれている脱衣麻雀ゲームへの規制についておうかがいしたいと思いますが。

Y　とにかくヒワイなものは規制をしよう、それと暴力的なものにも規制をしようという狙いのようですね。脱衣麻雀の場合、どこからどこまでがヒワイであるかないかっていうのは、判断が難しいですよね。で、それを決めるのがJAMMAという協会なんです。そこが脱衣関係のゲームの評価をしてオーケーならば販売していただいてけっこうですよ、ということになっているんです。けれども、暴力行為を描いたゲームとか、一般のシューティングはほとんどが破壊ですよね。実際に顔がゆがむほど殴ったり、ゾンビやといって全部マシンガンで撃ち殺したりするのとか、ありますよね。そういうもんであっても、扱う業者が暴力的でないと思えば、べつに届け出る必要はない、いうことなんですよ。届け出る必要がないということはJAMMAのほうも規制はしないということなんですわ。けど、麻雀は作れば、脱衣が絡んできますから、すべて届け出さんとあかん。それでオーケーならば販売していい。

——じゃあ、脱衣麻雀の規制だけがやたらきつくなったということですよね。

Y　そうなんです。暴力的なんは、基板を買う人が暴力的だと思えば、それを問い合わせてくださいと。

——とにかく麻雀に関しては、是が非でもチェックするというのが協会の姿勢なんですね。

脱衣麻雀と体感ゲーム、正直、どちらが儲る!?

——規制される云々っていうのは、それだけ麻雀ゲームというものがひとつのジャンルとして確立されたためだと思うんですど、麻雀ゲームっていうのは実際に儲るものなんですか？

Z　売上は最近のビデオゲームの中でもコンスタントにいいですよ。

——あ、やっぱり。じゃあ、たとえば、最近どんどん大仕掛けになっていく体感ゲームなんかと比較してみると、どうですか。体感ゲームって値段が張るらしいですけど、それもひっくるめての純利益とかは？

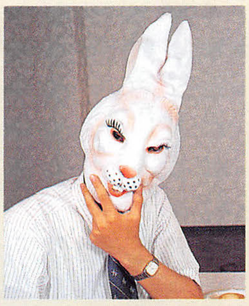
Z　体感ゲームだろうが、脱衣麻雀だろうが、おもしろいほうが絶対に売上があるんですよ。たとえ、技術的、商売的レベルで、大仕掛けであればあるほど良いという保証はどこにもないわけで。プレーヤーが感激すれば、それは基板のみであろうと、体感ゲームであろうといいわけですよ。どちらもプレーには100円玉を使うっていうのは同じ条件ですし。何百万円もする体感ゲームが、10万円そこそこの麻雀ゲームに売上で負けるんやったら、ゲームセンターが置かせてくれないですからね。それに体感ゲームの入らない小さいゲームセンターってのも多いんですよ、実際。入り口も狭かったりしますしね。

——ゲームセンターに入らないんじゃ、しょうがないですね。フットワークのよさからいっても脱衣麻雀の勝ちということでここは締めさせてもらいましょう。

大阪に集結した、各社諸氏覆面のコンセプトは動物だ

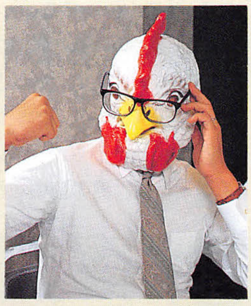
麻雀ゲームなら作ったことあるよというメーカーや、麻雀ゲームで日日勝負をかけているメーカーの方々にお集まりいただいた。今回は諸般の事情、時期的な都合により、各メーカーの名前をとくに秘す。この対談をじっくり読めば、メーカー名の見当がつくかもしれん。ま、わからなくても、脱衣麻雀の今後や脱衣麻雀攻略のヒントが隠されているから、だまされたと思って読みなさい。

麻雀メーカーX



ウサギさん担当は関西のほうのメーカーの人。開発部で麻雀ゲームの開発をし、現在は営業部で基板をバリバリ売っている。

麻雀メーカーY



ニワトリさんは関西のメーカーの人。前は麻雀ゲームの企画に携わっていたそうだが、現在は部長代理という職についている。

麻雀メーカーZ



ブタさんは中部地方のメーカーの人。ゲーム企画をしながら、経理もするスーパーマルチな人。こんなかっこさせてすんまへん。

答え④ 北 ■字牌はいらん。超ド高めの役作りだ。リーチ一発、裏ドラを乗っけて倍萬役のデキ上がり。なかなか脱がない女は、一発でキメるに限る。

メーカーさんに直接、必勝法を聞いたっ！

――それでは、コンピューターの思考パターンについて、ぜひ聞きたいんですけど。どういうプログラムになってるんですか？（笑）ウチの編集部で考えたのはですね、はじめにアガリ手があらかじめ決まっていて、それを逆にドンドン崩していくんじゃないかって。

Y　ウチはそれ、してないですね。

Z　そういうアルゴリズムを作りますと、プレーヤーが見抜いちゃいます。ですから、コンピューターのほうもよりヒューマニックに作っています。完成度は高いですよ。でも、ちょっとだけバカに作ってあげると、プレーヤーって喜ぶんですよね。ウチは技術相応にある程度のレベルを合わせてあげるという手法をとっています。

――だんだん、強くなる……。

Z　たとえば、プレーヤーごとにいろいろな待ちかた、リーチのかけかた、ありますよね。そこらを解析してレベルを設定する。そういうアルゴリズムはやってます。

Y　あんまりウチはウマくないんですよ、そのヒューマニックなコンピューターっていうのが。ウチの場合はアガるときアガる、アガらんときはアガらん。

――ツモはどういう感じにやってるんですかね、対子になりやすかったり、ツモってきたら暗刻になってたり、あとでよーく見たら染まってたりとか、ありますが。

Y　さつきの逆算式でいくと、ピンズ、ワンズ、ソウズ入れ替えて、字牌を入れ替えたところで、しょせん似た手になるんです。だから、それはしてないです。あの、ボクら、恥ずかしいんでけど、ひとつのアルゴリズムをずーっと使い続けているんですよ。多少の改造はしてますからだんだん良くはなってますけど。おそらくあのアルゴリズムは、同じCPUを使い続ける限り使うでしょうね。

――Y社のゲームを1度極めてコツをつかむとY社のゲーム全部が極められる!?（笑）

Y　おおまかな骨組みがそうだというだけです。やはり小細工とかインチキとか、やっぱりありますから。でも、どっちかいうとコンピューターが賢い、賢くないっていうのはねえ、ゲームセンターで麻雀やるひとはそこまで求めてないんじゃないかなあ。

Z　ウチの特色でひとつ、㊙中の㊙を言っときますと、地方色。東京のゲームセンターと大阪のゲームセンターと名古屋のゲームセンターとで、アルゴリズムを多少変えてます。

――ええっ!?（一同驚）

Z　爆弾宣言です。これ言ったら、おこられるかなあ。理由はようするに、大阪の食い倒れっていう人種と、東京のドハデな人種と、名古屋の貯蓄率一番の人種と麻雀プレーヤーにも地方色があると思います。だから、合わせてある。

――すごいこと聞いたなあ。

Y　こないだからファミ通に会ったら言おう思ってたんですけど、ウチのゲーム、電源を入れたときにテストパターンが出るんですよ、その中に難易度や1ゲームいくらかって決めるスイッチ、これディップスイッチっていうんですけど、その一覧表示をするんです。そのうちのいくつかが難易度に関するものなんです。3個で8段階の難易度が設定できるんです。それがどこの部分かは言えませんけど、その設定によって大きく難易度が変わります。もし、ゲームセンターに行って手元に電源スイッチがありましたら、パチッと入れ替えればテスト画面とスイッチの設定表が出ます。それで強い弱いが一目瞭然。パチンコ屋でいう、いい台を選ぶってことに近いですね。

X　ウチだけ言わないってのは、申し訳ないんで、完璧な必勝法というんじゃないんですけど、ウチの麻雀に共通していえるのは、とにかく、〝鳴くな〟。

――鳴くなっ!!

X　鳴いたら負ける。ウチの麻雀は、捨て牌さえまちがえなければ、ほぼあがれるんですよ。だから、捨てかたさえまちがえなければ、絶対にアガれます。とにかく、ツモ牌を大事においとくと。たとえば、いま手牌のなかに、なにもいらないツモ牌がありますよね。それを2巡ぐらいおいておく。すると、それに準じたものが次から次へとやって来る。

Z　ある程度、ヤマが決まっているということですね。Y社とZ社は否定したことやけど……。

――必ず、いつかはツモ牌に準じた牌がついてくるということですよね。対子になるか、順子のかけらになるかはわからないにしても。

X　もちろん、たまにツモでもいらない牌もきますけど。そんなときでも、2巡くらいおいておく。



――それを知っていれば、X社のゲームに勝てる!?

X　最近はそうじゃなくなったはずですけどね。すこし前のやつならそれでいけますけど。

――あと、安い手でアガっていくと、比較的長く遊べるっていうゲーセンの伝説があるんですけど？

Z　それは、ありますけど、ありませんね（笑）。そういう理論はありますよ、確かに。しかし、それだけじゃない。そんなにメーカーもバカじゃないですよ。

――あるけど、ないとはどういうことでしょう（笑）。ここで話して楽になりませんか？

Z　（無言）



そして、脱衣麻雀の今後&未来はどーだ

Z　脱衣麻雀はなくなるか？　こんなタイトルだよね？

——ええ、そうです。

Z　ウチのコメントとしたら、脱衣麻雀はなくなるかも、わからないけど、麻雀はなくならないと思う。ようするに、順番に脱いでいく脱衣ものじゃなくて、ファンシーなセクシーさを追求した麻雀は残ると。たとえば、スカートの女の子を逆立ちさせるように麻雀で努力したら、パンティーがチラッと見えるとかね。ファンシーなセクシー。それも脱衣に入るんですかね。強引に脱がさないとダメなんですかね(笑)。

X　ウチんとこは、最近、脱衣麻雀を作ってなかったんですけど、久しぶりに新しい作品を作ったんです。それでインカムテストやったときに知ったんですけど、今の大学生ってあんまり麻雀をしないんですよね。

Z　ジェネレーションの移動じゃないんですか。

X　だから、大学生がゲームセンターへ行って麻雀をしなくなる。それがドンドンと繰り返されて、それで、また新しく大学生になった人間が麻雀をするかどうか、疑問なんです。ひょっとしたら、麻雀自身が時間潰しという感覚で遊ばれているんじゃないか。もしそうであれば、今後パズルに取って変わられるかな、みたいな心配はウチの会社のなかであるんです。それでも、クイズで脱衣したりとかって、脱衣自身は生き残っていくと思うんですけど、麻雀そのものは衰退するんじゃないかな、みたいな見方はあります。

Z　麻雀はねえ、何十万通りの仕上がり役があるんだから、非常に思考が入り組んでいて飽きないハズですよ。だから、そう簡単になくならないと思うけど。麻雀の場合、そんなにスピードを要求しない、それでけっこうおもしろいのが作れるんですから。あとは、コンセプトの設定がうまければ、いけると思う。その専業メーカーでないところ、格闘ゲームの得意なところとかが麻雀をドンドン出して、乱戦ぎみになってますよね。麻雀人口が減っていることは事実かもわかりませんが、麻雀人口が減っているのに、麻雀メーカーが増えていれば、当然、麻雀はなくなるんじゃないかな。もっともっと考えて麻雀をうまく、おもしろく作れば、もっといける。

——今日集まってもらった、3社さんは業界のなかでも麻雀ゲームの占めるウエートの大きい会社ばかりですよね。ですから、これからも、実際には体験できない脱衣麻雀を大事に育てていってもらいたいと思うんです。

Y　まー、仮想現実を現実に近づけるのもゲームの目的ですからね。

Z　そうですね。

——いま、流行りのバーチャルリアリティーですね。麻雀とバーチァルリアリティーが結びつくとは思っても見なかった(笑)。

X　ただ、仮想現実を現実に近づけるのは良いんですけどね、現実を仮想現実に近づけるのは、ちょっと問題ありますね。

Z　麻雀自体が消滅の方向に向かっているというのは、いちばんイヤなことですよね、麻雀ゲームメーカーとしては。でも、わたしは、不思議にそうは思わないんです。消滅の方向に向かったら、競合会社がなくなってくると、やっぱり業界が活性しますから。X社ほどの力があれば、脱衣麻雀じゃない、べつの方向を模索するとか、その力がなければ麻雀に固着して、麻雀の王様にとって代わろうとするか。よく社内で論議になるんですけどね、ライバルのY社がヒットださなければウチが、ウチがヒット出さなければ、ヒット出すんやから、むこうもそう思ってるんじゃないかって(笑)。

——メーカー同士がいい競争相手になっているということですね。

Z　そうそう、だから、よく考えてくれって言っておるんです。Y社とかX社とか、そういう刺激があるから、ウチもそれで伸びようとする。けれども、競合相手がいなくなったらダラダラとなっちゃって進化しないよ。その証拠にアイドル関係の麻雀が出たら、みんなこぞってアイドル関係。

Y　ウチの会社は、ゲームセンターだけで終わらない麻雀ゲーム作りを目指しているんです。で、電話番号表示してみたりだとか、ビデオテープのプレゼントしてみたりだとかしてみたんです。そしたら電話はジャンジャン鳴るわ、ビデオテープのプレゼントなんて、山ほどハガキ来ましたよ。

——じゃあ、そろそろまとめてもらいましょうか。

Z　いままでの麻雀もようするに、色気というものを追求し過ぎた脱衣麻雀だったわけですよ。世界古来の人間の三大欲望というのは、わたしは基本的にはヤングであれ、子供であれ少なからず持っているものだと思います。だから、おとながどうやって世論を守っていくか、そのバランスをどうとるかだけだと思います。だから、脱衣麻雀はなくなっても、楽しい麻雀はなくならない。そう思います。

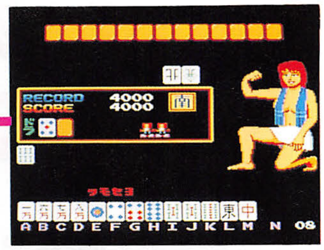


答え⑤　■やっとたどりついた最後の女ボス。強〜い彼女を落とすには、すばやいアガリが攻略の基本。喰いタンで十分。よくばって三色同順まで。

脱衣麻雀の歴史

今でこそカップルがうようよいるゲーセンも、昔は不良の溜まり場だった。無法地帯と化していた当時のゲーセンには、今のような脱衣麻雀のコーナーなど存在しなかった。脱衣麻雀が進歩、普及したからこそ、ひとつの文化として確立されたのだ。2次元の天使、麻雀ギャルの進歩に時代の流れを感じ取ってほしい。

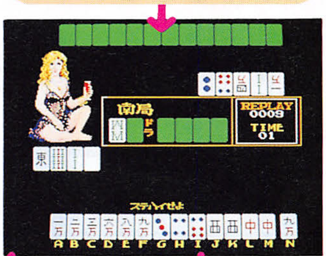
創世紀



■ナイトギャル

⬆なぜ麻雀に勝つと、女の人が服を脱ぐのか。誰が考えたのか知らないが、こんなグラフィックじゃあ、コンティニューする意欲が湧かない。もうちょっと、なんとかならんのか。

リアル路線



■麻雀専家

➡とりあえずリアル路線ということで。ただ単に、ドット絵を描く人が写実主義の人だっただけかもしれないが、まあよい。大人の色気を感じますな。

アニメ路線

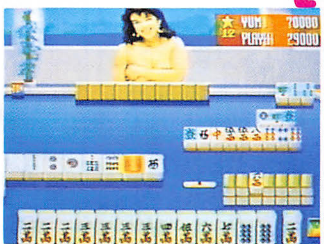


■リアル麻雀 牌牌

⬅"アニメおたく"という言葉がなかった時代の脱衣麻雀。そういえば、ロリコンブームっつう変な現象があった。幼いエッチで、ビンビンいこう。

成長期

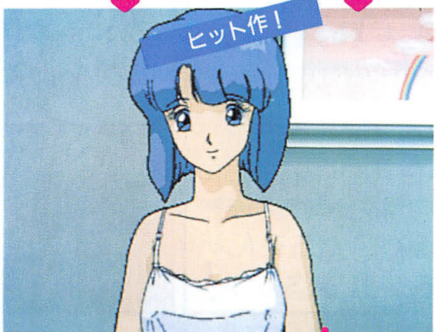
■個人教授



⬆画像取り込みによって、グラフィックが飛躍的に向上。体のラインが不自然ってこともなくなったのだ。よしよし。

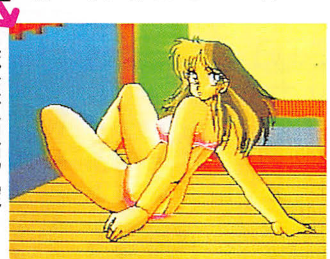
■スーパーリアル麻雀PIII

ヒット作！



⬆脱衣麻雀が持っていた一種ダークなイメージを、一気にぬぐい去った快作。洗練されたグラフィックが印象深い。当時、ほかの脱衣麻雀が色あせて見えた。

■麻雀放浪記 掟



⬆マンガがすたれアニメが主流になった時代。脱衣麻雀のグラフィックにも、その影響が見られる。童顔とボインがポイント。

■AVマージャン

本物の大迫力!!



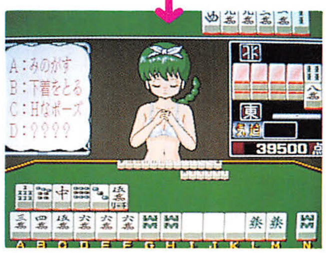
⬅初めてプレーしたときには、ブッ飛んだ。まさか、ゲーセンで生映像が見ることができるとは思ってもいなかったのだ。いきなりエッチなビデオが流れれば驚くって。

■マージャンGメン'89



⬆あくまでドット絵にこだわる、職人気質な作品。いっそのこと画像取り込みにすれば。なんて野暮なことは言いっこなしだぜ。

■麻雀刺客

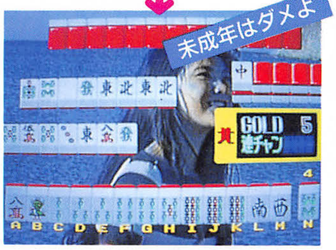


⬆ただ脱ぐだけではなく、独自の思考能力と性格を持ったサイバーギャル。脱衣麻雀は、もっとも進んだゲームかもしれない。

拡大期

■LDマージャン

未成年はダメよ



⬆AV機に引き続き登場のLD機。グラフィック的には、もう進歩の余地がないのでは？ と、感じさせる。いやー、すごいなあ。

■レディーハンター



⬆一瞬、画像取り込みか？ と、思わせるほど画質は向上。微妙な陰影によって、肉体の起伏を克明に描写できるようになった。

■麻雀バクハツ純情伝

期待の新作



⬅ニチブツの最新脱衣麻雀。プレーヤーの目的は、一目惚れした彼女に気持ちを伝えること。てな具合に、ストーリーがあるので、女の子でも楽しめそうだぞ。

はたして氷河期はおとずれるのだろうか

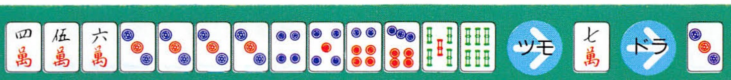
■ついにファミ通にも麻雀漫画が登場か？　その名も『脱ぎの竜』。



答え⑥ ■コンティニュー3回目ともなると、大物役ではなかなかアガらせてくれないのが脱衣麻雀の性。ここは 中 を切らずに七対子狙いで。

■業界初の脱衣麻雀漫画『脱ぎの竜』はどうだったかな。





■最終ボスの娘、未だ脱がず
■投入金額……不明、閉店まぎわ。

さよなら脱衣麻雀!?

ついにJAMMAが動きだした。脱衣麻雀ゲームを必ず検閲するというのだ。これまで自主規制におまかせだった脱衣麻雀、今後はどうなる。

脱衣麻雀はほんとうにどーなってしまうのか？

さよなら、脱衣麻雀。この言葉、ただのハッタリと思うかもしれないが、この言葉、ただの冗談で済むかどうか、わからないような状態になってきた。脱衣麻雀の歴史に、赤信号が点灯したのだ。

アーケードの脱衣麻雀にも規制の手が回ってきた。脱衣のヌギヌギ度などに関しては、各メーカーの自主規制に任せていたが、去る平成3年9月1日から日本アミューズメントマシン工業協会、(JAMMA)の健全娯楽推進委員会が実施する、〝健全化を阻害する機械基準〟を通過したものでないと生産・営業してはいけないことになってしまったのだ。そのなかに、ひわいとみられる機械、すなわち脱衣麻雀がリストアップされてしまったというわけ。この基準の対象になる機械は、すべて、健全娯楽委員会が検閲し、審査する。もし、この健全娯楽委員会の審査に通らなかった場合には、生産、販売が一切できなくなるということになったのだ。

ちょっと話が難しくなったが、平たくいうと、ハダカの出て来るゲームはすべて審査を受けなければいけなくなったということだ。さらに、その審査に通らなかった場合は審査を受け直さないといけないということになる。

「ことの発端は少年コミック誌のカゲキな性表現にあったと聞いています。それを和歌山県のPTAの人たちがみてこれは問題だと騒ぎ始めた。それがまわりまわって、ゲームセンターの麻雀もダメ、ということになったようです。それまではウチはウチの自主規制を厳守して作ってたんけどねえ……」(ニチブツ　広報)

この規制によって麻雀ゲームメーカーは打撃を受けるのだろうか。また、その打撃はどれほどのレベルのものなのだろうか。

「いやあ、今回のこの騒ぎで、企画開発がナーバスになっちゃって。ちょっとHな絵でも、これはヤバイんじゃないか、と警戒しちゃってるんです」(ニチブツ　広報)

うーむ、やはり少なからず打撃を被っているようだ。では、基板を買って、営業するゲームセンターではどういう反応なのか。

「脱衣麻雀は売上の浮き沈みが少ないから、商売上安心してゲームセンターに置けるんです。しかも、最近のゲーム機の中じゃ、基板の値段が安くて。場所もとらないですし。たしかに、ひわいなのもありますけど、そんなにメクジラ立てるほどじゃないじゃないですか。でもＡＶ麻雀はビデオテープを簡単に入れ替えられるとマズイですよね」(某ゲームセンター店主)

だが、ＬＤ麻雀では手が打たれている。容易にディスクが交換できないようにディスク取り出しボタンを封印して、ディスク交換には厳しい目を光らせていたのだ。

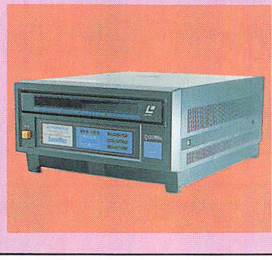
しかし、これまで審査無しで販売できたゲームが、これからは審査を必要とするということで、麻雀ゲームを作るメリットが少なくなるはず。これじゃ、麻雀ゲームから手を引くメーカーがどっと増えて、ほんとうに脱衣麻雀がなくなってしまうのではないだろうか。さあ、いちばん気になるところだ。

「結論からいって、脱衣麻雀はなくなりません。脱衣麻雀というものがゲームジャンルとして確立されていますし、市場が求めていると思いますから」(ニチブツ　広報)

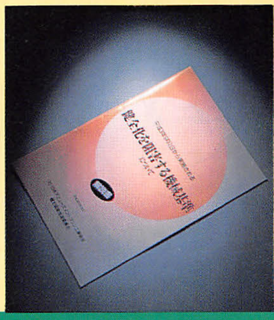
とりあえず、ニチブツに限っては麻雀ゲームの製作をやめるつもりはないようだ。ほかの会社の動きが気にかかるところだけど、ニチブツの力強い〝脱衣麻雀辞めません宣言〟を聞いて、ひと安心というところだね。

ディスクの交換ができないようになっているＬＤプレーヤー

ＬＤ麻雀用のＬＤプレーヤー。なかのディスクをニチブツ印のＬＤと違うＬＤに簡単に入れ替えできないように、ディスク取り出しボタンが封印されている。ディスクは20センチのもの。



平成3年9月から設けられた〝健全化を阻害する機械基準〟



JAMMA、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会　健全娯楽推進委員会が発行の〝健全化を阻害する機械基準〟。この中には、ひわいなものとみられる機械を生産する場合は、事前にJAMMA健全娯楽委員会の審査を受けることを必要とする旨、記るされている。健全娯楽委員会の承認を受けられなかったものは生産することすら許されないのだ。

■一発逆転の大物手しかない。ドラの をカンして、なおかつ三色同順を狙う。うまくいけば、『蛍の光』とともに全裸が拝めるっ!!

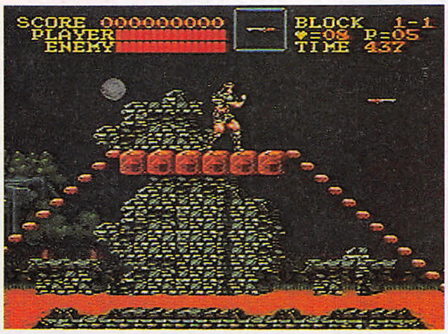
WEEKLY ファミコン通信

PRESENTS 読者プレゼント

9月20日号の当選者は10月11日号(9月27日発売)で発表だ!

ゲームソフト

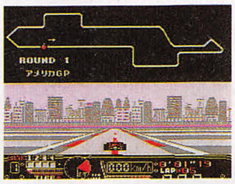
1 悪魔城ドラキュラ
■コナミ　スーパーファミコン



あの『ドラキュラ』シリーズの最新作。ムチやアイテムを使ってモンスターを倒す、迫力満点の正統派アクションゲームだ。打倒ドラキュラ!!

3名

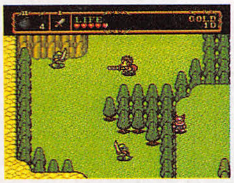
2 中嶋悟F1ヒーロー2
■バリエ　ファミコン



画面を上下に2分割。ふたり同時プレー可能のレースゲームなのだ。

3名

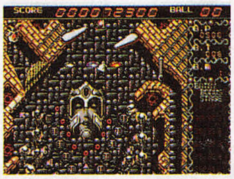
3 ニュートピアII
■ハドソン　PCエンジン



画面見おろし型のアクションRPG。8つの迷宮に潜むボス敵を倒すのだ。

3名

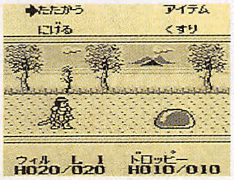
4 デビルクラッシュMD
■テクノソフト　メガドライブ



ピンボールゲームの『デビルクラッシュ』が、メガドライブ版で登場。

3名

5 ナイトクエスト
■タイトー　ゲームボーイ



コマンド選択タイプのファンタジーRPG。ナイトを目指してガンバレ。

3名

テレホンカード

6 牧瀬里穂



映画『幕末純情伝』で、沖田総司の役を演じる里穂ちゃん。とても19歳とは思えないほどの演技を見せてくれるぞ。まだ間に合う。映画館へ走れ。

110-78767

3名

7 帝都物語



あの『帝都物語』がアニメになった。アニメ化を記念して、東映ビデオからテレカのプレゼントだ。

110-110925

3名

8 ドラゴンクエスト



劇場版に続いてアニメ化も決定した『ドラクエ』。10月からTBS系で放送。

ホワイト加刷

1名

9 スーパースプリント

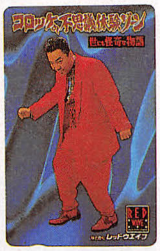


アルトロンのレースゲーム『スーパースプリント』のテレカなのだ。

110-112111

10名

10 コロッケの不思議体験ゾーン



レッドウェイブのホラーオムニバスビデオ、『コロッケの不思議体験ゾーン』のテレカをプレゼントだ。

ホワイト加刷

5名

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

しめきり 9/12 当日消印有効

応募券 9月20日号

8/23・30合併号の当選者発表

ゲームソフト

●ドラゴンボールZ 激神フリーザ!!
愛知県　土屋共成
愛知県　伊藤　瞳
神奈川県　本間幸一

●プロサッカー
岐阜県　平原勝己
大阪府　池田昇右
岐阜県　小川史哲

●BURAI八玉の勇士伝説
東京都　草野正恵
新潟県　今井直樹
石川県　松谷光輝

●ギャラクシーホースII
神奈川県　和田弘行
東京都　猪俣康彦
千葉県　神長邦彦

●ウィザードリィ・外伝I
北海道　熊谷玲司
神奈川県　小田将志
秋田県　尾形正樹

テレホンカード

●全日本国民的美少女コンテスト
東京都　山崎一治

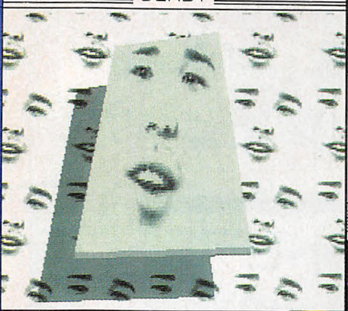
●田村英里子
福岡県　萩原信明
青森県　山田青史
大阪府　佐々木堅二

●St. GIGA
埼玉県　鈴木純二
大阪府　松井誠二
福岡県　則松宏治
他7名

●聖伝・リグ・ヴェーダ
岡山県　高科二郎
神奈川県　伏木弘美
愛知県　木村光伸

●SDガンダム
愛知県　石原英治
大分県　坪根裕里
山口県　岡田　悟

DERBY



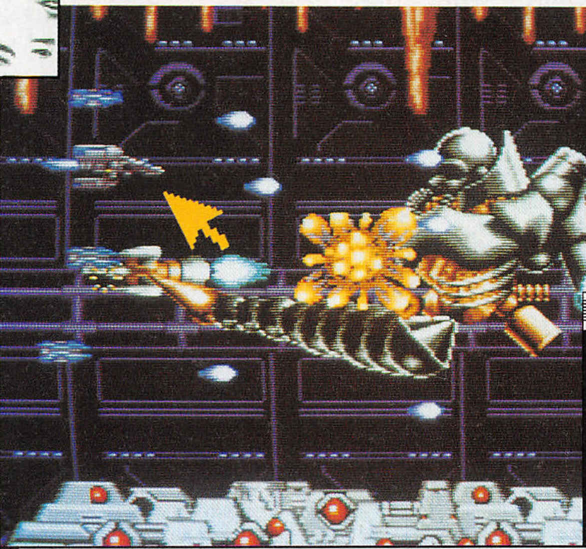
SANTA CLAUS

人生21年目にして初めてボーナス一括払いなるものをやった。でも金額が給料より多かったため、金銭状況がドピンチマヌケ状態になっている。ああ、情けない。馬のヒモだ。

COMMENT

この『サンダークロス2』は読んで字のごとく、3年前に発売された『サンダークロス』の2作目である。内容は横スクロールのシューティングゲーム。たて一列に並べたオプションの間隔をボタンで調整する、一風変わった攻撃システムを採用したゲームだ。ステージごとに変わるサウンドもイカしてる。前作同様、音を聴くためにプレーする人間もいるかもしれんな。

MAIN SCREEN



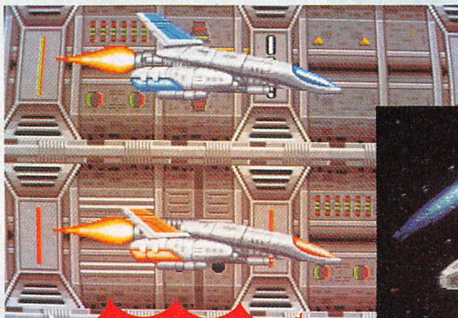
TITLE

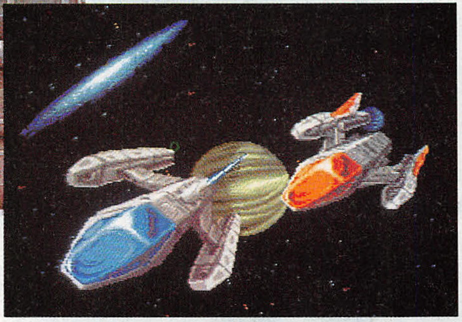


伸びるわ縮むわオプション野郎の独壇場

基本的には前作と大差ない。グラフィックとサウンドが変わって、ステージ数が8面に増えて、スペシャルウェポンがひとつ変更になっただけ。見た目は大いに異なるが、ゲームシステムはまったく同じといってもさしつかえなかろう。

ちなみにふたり同時プレーも当然可能。ただし、オプションはふたり合わせて4個までしかつけられない。注意するよろし。



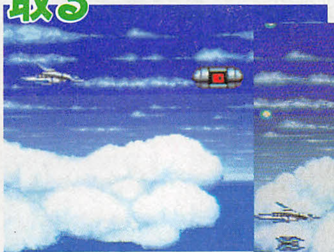


発進ゴー

⬅⬇イケイケゴーゴー小池屋ポテト的なデモ。スタートボタンを押せば出現する。しかし、金を入れないとウンともスンともいわない。せちがらい世の中だが、これが規則らしい。

オプションが人生のすべてである（当社アンケート1位）

取る



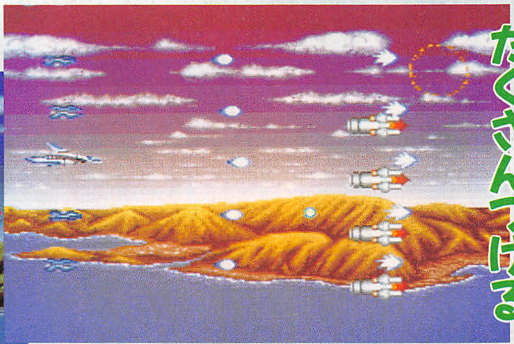
⬆黄金の敵編隊を撃ち落とすと、アルファベットが書かれたカプセルが出現する。とっとと回収。取ればわかる。

⬇0カプセルをひとつ取ると、オプションがひとつ装着される。間隔を微調整して使いこなそう。



ひとつつく

たくさんつける

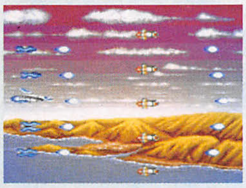


⬆こんな感じでパスパス行くと、4個までつけられる。単純計算で攻撃力は5倍に増幅。貧乏ヒマなし、怖いものなしよ。

撃てばトクするショットな方々

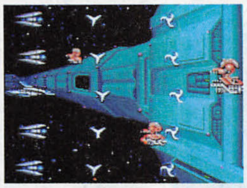
豪華絢爛なウェポンは、通常使えるものとスペシャルウェポンに分類されている。使い方ひとつで自分の幸せが決まる。好きに選べ。

N ノーマル弾



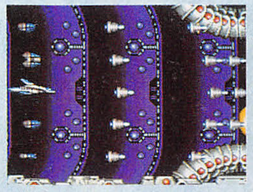
⬅最初から装備されている兵器。ノーマルだけにノーマルである。

B ブーメランレーザー



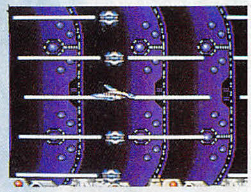
⬅地形に当たると跳ね返る。前作ほど処理速度は遅くならないぞ。

V バルカン



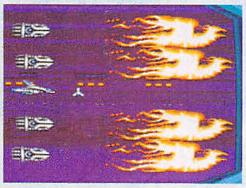
⬅これといった特徴はない。取ってしまっても害はない(と思う)。

T ツインレーザー



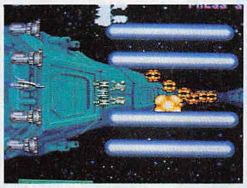
⬅唯一後方に攻撃できるレーザー。最終面では必需品である。取れ。

F ファイヤーバード



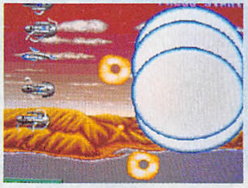
⬅敵を焼き尽くす恐るべき化学兵器。バキバキ使って焼きまくれ。

L マクロレーザー



⬅やや太めのレーザー。奥様やや うっとりレーザーとも呼ばれている。

C クラッシュナパーム



⬅前方に爆発を発生させて、その爆風で敵にダメージを与えるのだ。

スペシャルウェポンは、黄金に輝くカプセルを取ると使用可能になる。使うにはオプション間隔調整ボタンを押せばよい。ちなみに弾数制限があるので、温存したかったら自機の弾だけでやり繰りせよ。

空を行く宇宙を行く行く行く行く 行く行く行く……

青いぜヘボイぜ

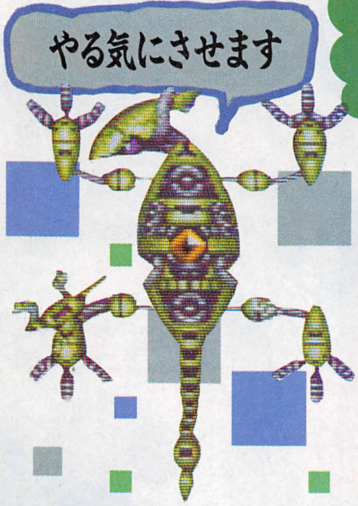


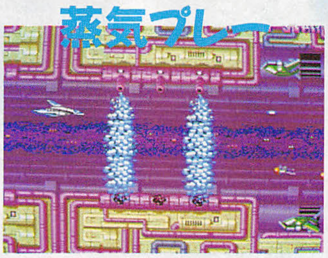
⬆最初はどうあがいたってか弱いものだ。青空を眺めてイジケたって、強くはなれない。精進せよ。



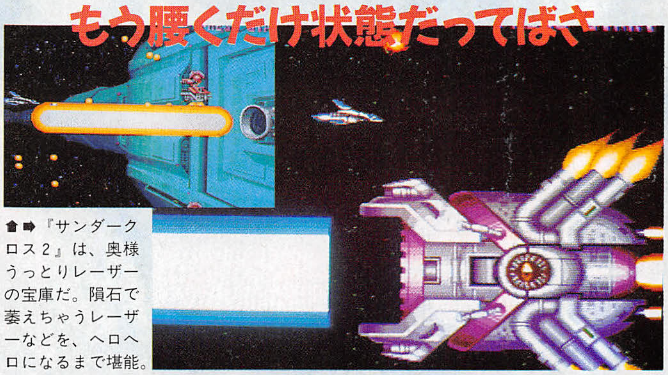
⬅⬇1面のボスは、前作の『サンダークロス』で1面のボスを勤めていたヤツだ。ちょっとだけ進化しているが、怖い相手ではない。ぴしぴし。







⬆ときおりあふれ出る蒸気に触れると即効で成仏。あまりにもふがいない。わしが校庭256周させて鍛え直したる。おら。



⬆➡『サンダークロス2』は、奥様うっとりレーザーの宝庫だ。隕石で萎えちゃうレーザーなどを、ヘロヘロになるまで堪能。

COLUMN



太い。極太……と口の中でなめ回すようにつぶやきたくなるほど、太い。『サンダークロス2』に出てくるある敵が放つレーザーは太い。ああ、極太だ。わしゃかなわんわ。

この極太レーザーの元祖は一昨年コナミから発売されたMSX2用ゲーム、『スペースマンボウ』だ。ファミ通の兄弟誌、MSXマガジンで活躍するあるライターは、このレーザーを"奥様うっとりレーザー"と称してその秀才的な下品ぶりを披露していた。奥様うっとり……ううむ、なんて川上宗薫。なんて宇野鴻一郎。MSX2から業務用ゲームへ、そして世界へ向けて躍進する"奥様うっとりレーザー"だッ!! 目標2973人!! とでも叫びたくなるではないか。なあ。



カゲキにファミコン

[in 鬼怒川温泉]

いつまでもファミ通特有のノリを忘れたくないページ

鬼怒川ゲーム合宿もいよいよ最終ステージ。ライン下だりに冷凍庫という至難のステージを乗り越えた連中に用意された最終ステージとは？　バカがバカ呼ぶ、異常企画。本当に世界一のゲーマーが育つのだろうか。

鬼怒川パークホテル自慢の露天風呂で勝負だ!

関東地方のオアシス、鬼怒川温泉。温泉にきて、温泉に入らないというのも男がスタルヒン(元巨人の助っ人外国人)。というわけで、温泉に入ることにする。もちろん、ただ入るだけじゃあ芸が瀬戸内海。ゲームボーイと『上海』をもって温泉にはいってもらおう。さらにラウンドクリアーできなければ、一生入っていてもらうというビッグボーナス付きで。



⬆自慢の羽根でのれんをかき分けてくぐるトリさんである。

指令

45度の温泉につかりながら『上海』をプレーせよ。
1ラウンドクリアーしたものから上がってもよいぞ！

更衣中だって撮っちゃうよ



⬅恥ずかしい更衣中の写真だってパシャッと撮っちまう。恥ずかしい写真だといって売れんかのう。

ちょっくらごめんよ



取材協力：鬼怒川パークホテル　☎0288・77・1289

※いつもより写真を大きく使っております

温泉の温度は45度。普通、人間が入浴して気持ちいいと感じる温度は40度ぐらい。それより5度ほど高いだけだから、入った瞬間に飛び上がることはないはずだが、湧き出ている温泉だけに鉄分が多く含まれていて、あっという間に体があったまる(当社比)。

そんな中で京都名物ゲームボーイを遊ぼうというのだから、これは正気の沙汰ではない。しかし、これも世界一のゲーマーを育てるため。野良犬にでも噛まれたと思ってあきらめな。

温泉地獄絵巻



裸でネクタイ巻くな

⬆巨大な澤田の写真。かなりのマヌケヅラである。次のページにはもっと巨大な澤田の恥ずかしい写真をドカーンと一挙に大掲載だ！

⬇江戸っ子の亀井。浅草在住。ある飲み屋の電気ブランと吉原あたりの高級お風呂に関しての知識なら誰にも負けんらしい。

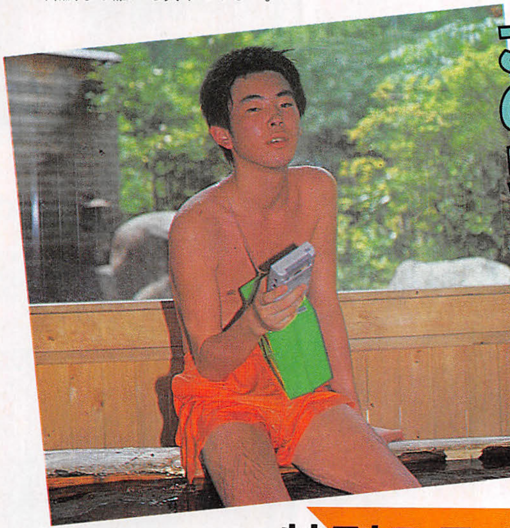


トリだって暑いらしい



⬆見よ！　このだらけた顔。ちなみに前はファミ●ガ編集部とかいうところにいたそうだ。
➡カメラを向けるといつも元気なトリ役の青山だが、今回ばかりは参ったようだ。ウハハ。

声も出ないです



この虫カゴはなに

⬇スーパー体育会系の男。中野区野方に焼肉屋を持つ。高校時代のあだ名はホルモン。ホルモンとは牛のアレ関係。



したたり落ちる汗

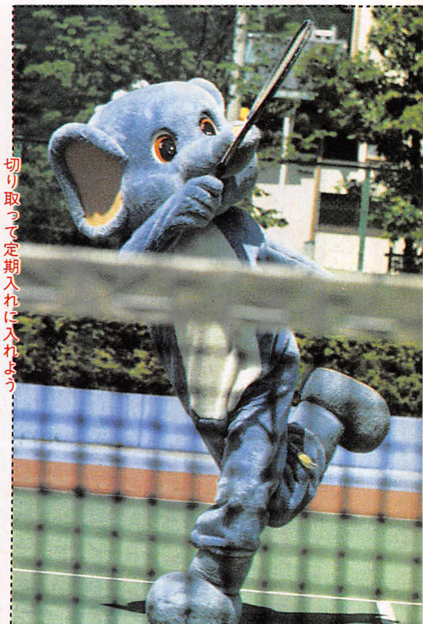
⬅あまりのつらさにゾウの中で泣いていたらしい。でも、そんなのは知らん。



このクソ暑いのに



特別ふろく!!
リバーシブルブロマイド



切り取って定期入れに入れよう

着ぐるみ組以外はハンデをつける

では、温泉にゴゴー。まず、着ぐるみを着ていない3人にさきに入ってもらう。これは着ぐるみの頭の部分が異常に暑くなると考えられるため、こうなった。

温泉の温度は45度だっ。『上海』を1ラウンドクリアーするのに必要な時間が最低でも10分として、これはかなりしんどい戦いになることは必至。もちろん、のぼせてゲームボーイを温泉の中へザブンとおっことしたヤツはケツバット256発の上、打ち首獄門さらに、ゲーム業界追放だ。

3人が先に入ってから



⬅着ぐるみではない3人にさきに入浴してもらう。こいつはちょっとしたハンデになるだろう。

5分 後に

着ぐるみ組も入浴



➡5分後に、トリ&ゾウの着ぐるみコンビも入浴。これで全員が揃った。魚眼レンズで撮影。







⬆一番、熱伝導の良さそうな細い体をしている亀井。子どもである。

⬆今週も親に見せたくない写真のオンパレードでせまっちゃうぞお。

⬅ネクタイは温泉につかってヨレヨレ。しかも、ネクタイはヤツの自前だった。

各選手の表情は……

ただでさえ暑い夏なのに、温泉につかっているのだから、その暑さたるやハンパではない。したたる汗、上気した顔。くれぐれもいっておくが、チビっ子はまねしないように。

⬇なんと、鬼怒川温泉の風呂にはゾウもやって来るのかっ!?　しかも、下半身は人間みたいだぞ。ひょっとすると、新しい生物なんじゃないか。





⬆着ぐるみの中はものすごく暑いらしい。具体的に何度だったかはわからないが、もうそれはムチャムチャ暑いらしい。



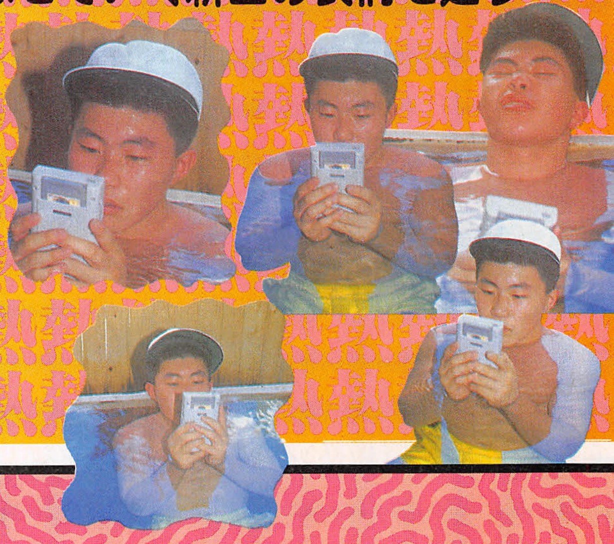
切り取って定期入れに入れよう

クローズアップ のぼせていく新山の表情を追う

今回、一番がんばったのがコイツ、新山。体育会系のド根性で一番長くつかっていた。一番長くつかっていたということは、逆にいうと一番『上海』がヘタということになるが、顔がおもしろいので許した。



⬆『上海』がヘタだった、新山。ひとり取り残されるの図。



黙々とプレー…………

試合開始18分23秒もたった後、澤田がガッツポーズとともに、「おっしゃ、終わったあ」と勝ち名のり。これで鬼怒川ゲーム合宿が終わりを告げた。



⬅ひたすら耐えて、じっとガマン。ただガマンあるのみなのだ。



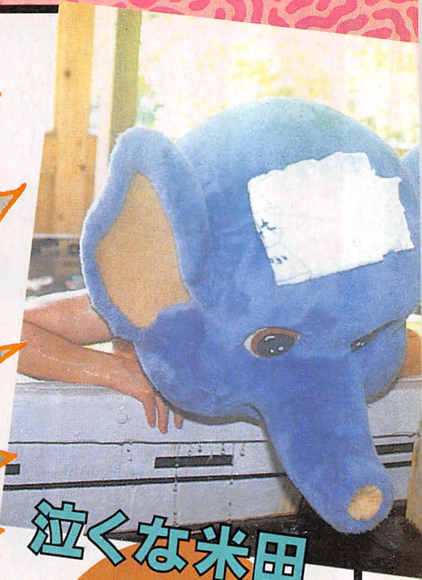
➡もひとつ我慢。じっと耐える。これも世界一のスーパーゲーマーになるための試練かもしれん。



⬆しかし、この世界の珍獣展みたいな写真はなんとかならんのか。



最初にクリアーしたのは澤田だった



泣くな米田

また来年があるじゃないか

泣くな亀井







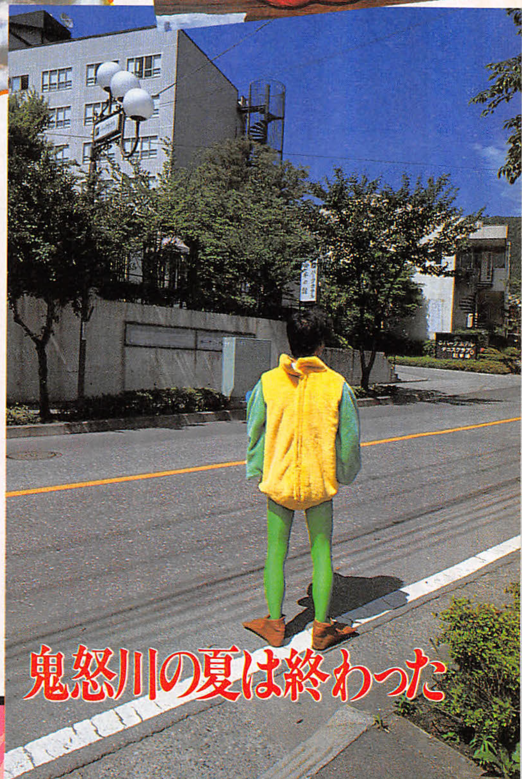
⬆完全にのぼせて、湯船に腰掛け。なかなか、エエからだしとるのう。

⬇座ってるのもしんどくなってきた。下半身の安定感0。





➡そのまま、湯船のステップに寝転がってしまった。哀れである。



鬼怒川の夏は終わった

器具や薬は使わない！安心!!

視力回復™ トレーニング講座



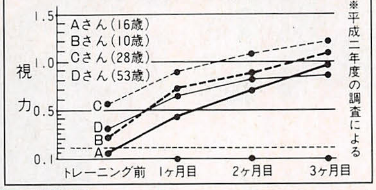
視力回復先進国アメリカから上陸!!全米43万人の回復者が効果を証明した画期的プログラム!!

お子様からご老人まで

当講座は視力低下の原因の緊張やストレスをほぐし確実に視力を回復させせます！

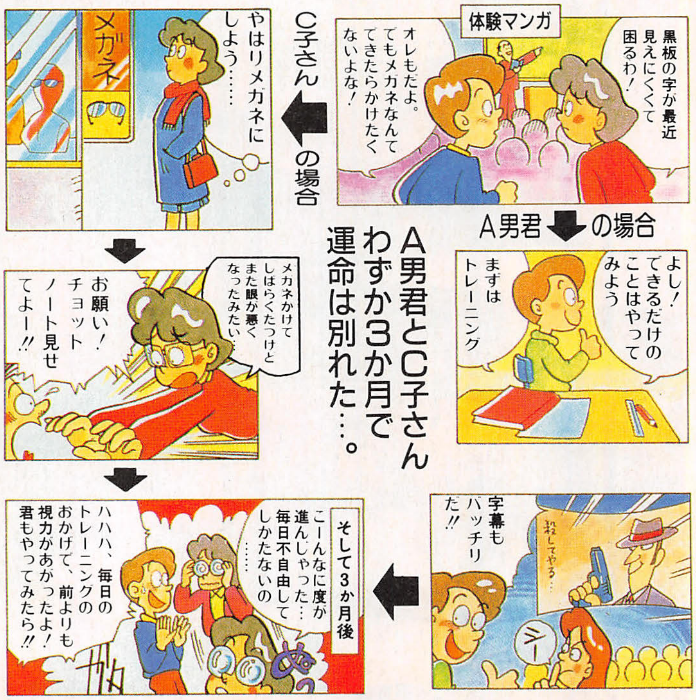
●4人の会員のトレーニング結果…

下の表は、4人の会員のトレーニング結果です。10代の方から50代の方までの、トレーニング前と、2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です



1ヶ月のトレーニングで視力0.1以下も1.0以上に回復します!!

アメリカで43万人の回復者を生み出した最新プログラムがついに上陸。今、全国で大きな反響を呼んでいます。近・乱・遠視、老眼は眼の病気ではなく、網膜の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座はそういった眼の自然回復力を強化させ、短期間のうちにあなたの眼を回復させます。



世界の権威が開発！より効果をあげる日本向け特別改訂版！

ユージンクォーリー博士ら世界の権威が中心となって開発したトレーニング講座を、さらに分かりやすく効率的にしたものが当講座です。25のトレーニングメニューに従がい「朝晩20分、1ヶ月」続けるだけでムリなく目標を達成できます。メガネ・コンタクトは一生のハンデです。あなたも驚異の方法を体験してみませんか!?

●当プログラムの開発者のご略歴●



ユージンクォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。**★リチャード会長**　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

近視　乱視　老眼　遠視　すぐ回復！

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

体験者のよろこびの声



新潟市　平井　栄一(18)

現在浪人中ですが受験勉強で視力が低下。遠視がひどくなっており、訓練を始めました。2ヶ月後0.8まで上り運転免許も裸眼でパス。受験勉強合い間の気分転換としても最適で楽しみながらやってます。



神戸市　新井　育男(28)

日常生活にこのトレーニングを応用。一か月後には、0.6となった。どうしても必要な時以外メガネをかけず目の疲れもとれた。特にポンピングとパーミングのテクニックが効果的だった。



中野区　加藤　健二(20)

中学二年の時に近視に乱視が入っていると言われ、高校に入ってもメガネをかける必要を感じていましたが、最近になって訓練を開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ……。

見るだけでタメになるカラー版の

案内書無料急送

とじこみハガキを今すぐポストへ!!

お急ぎの方はお電話でも受付けします。

☎東京03-3318-6111（代表）
●受付：朝9時30分～夜6時（年中無休）

東京都杉並区成田東4-36-15 日本視力回復協会

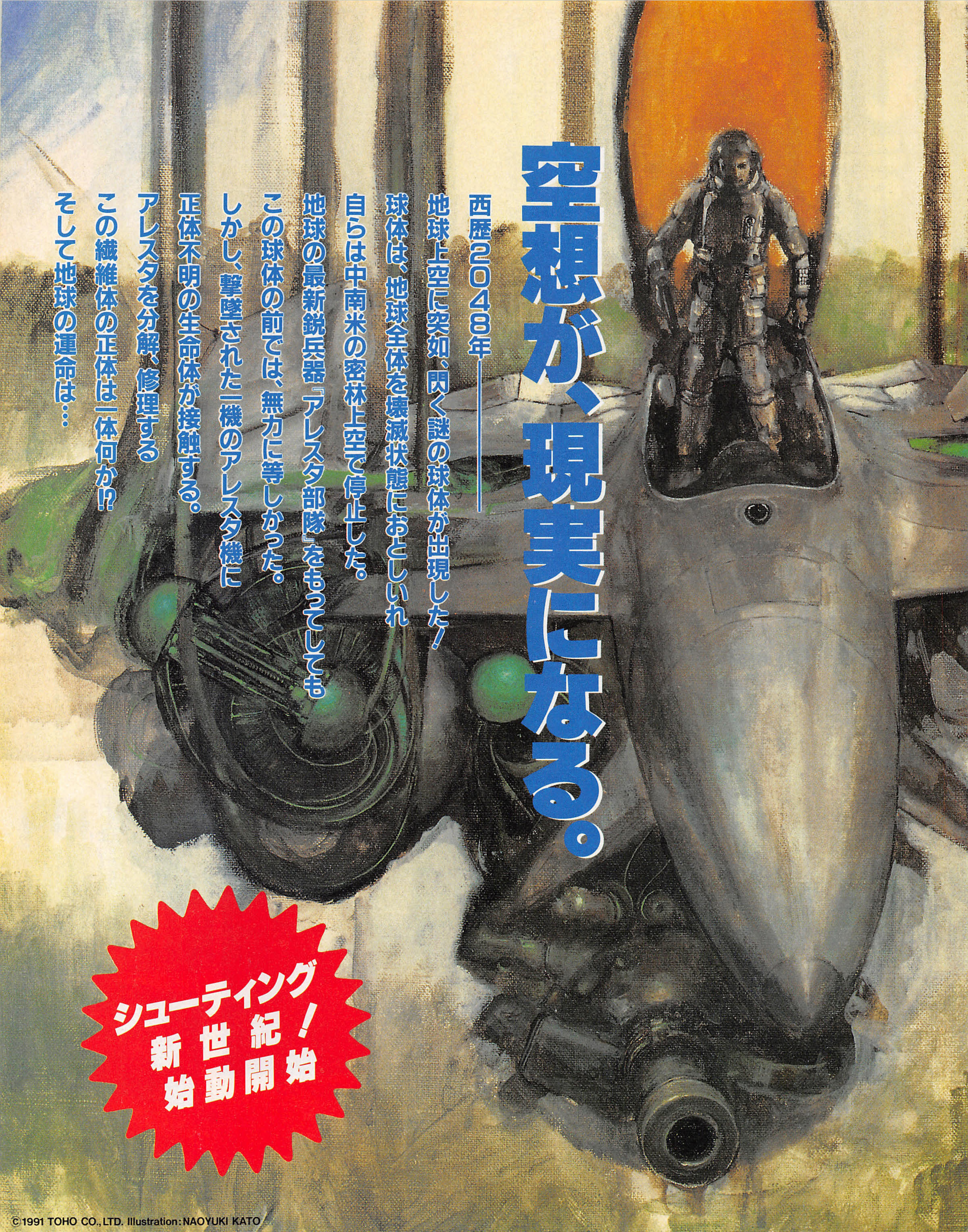
禁複製



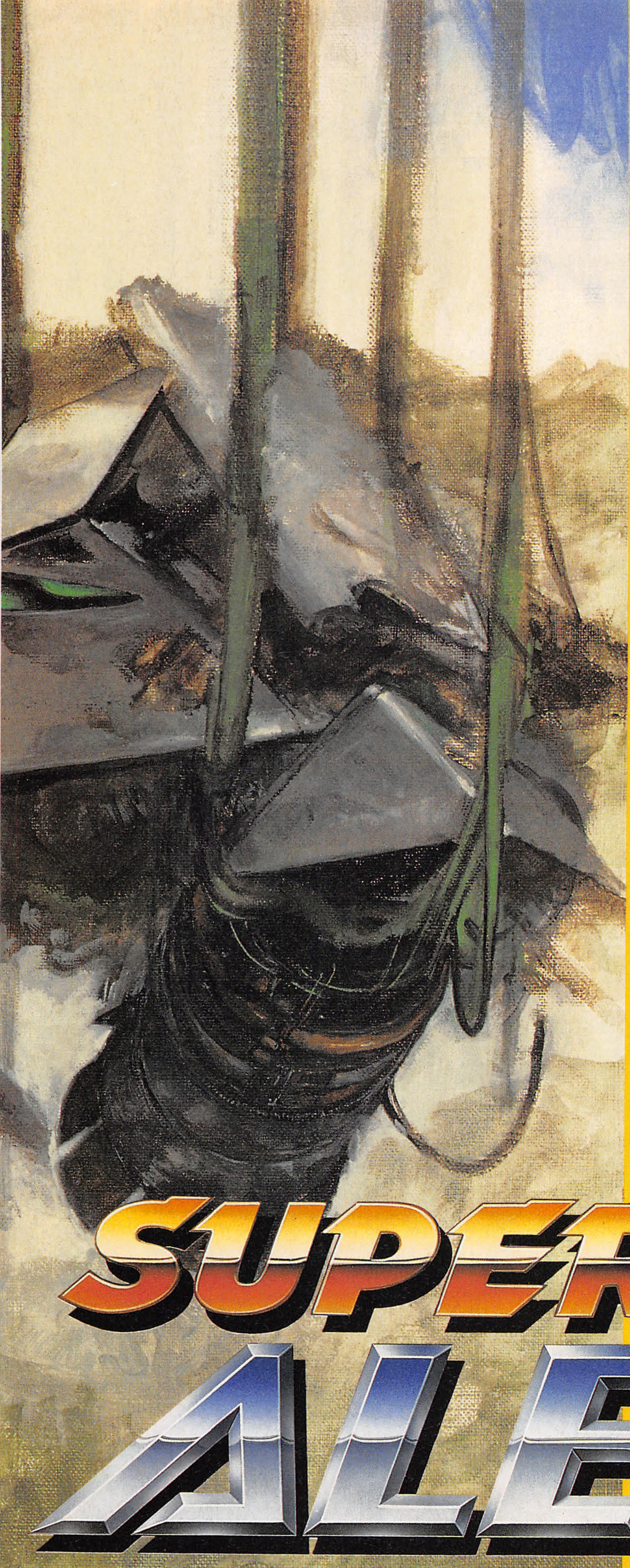
お客さん、これが噂の呪い的面白さのゲームあるヨ！
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイ は任天堂の商標です。
予価 (税込)
3,980円
乱馬がゲームボーイに再登場！
謎を追って町内せましと西東。
邪魔する者などなんのその、
かたっぱしからぶっ飛ばし、
目指すはピーっ(自粛)一直線！
天下無敵の
格闘アクションアドベンチャー！
年末発売予定
Ⓒ 高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
BANPRESTO 1991
発売元
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
お問いあわせ先 ☎03-3847-6320
電話受付時間：月〜金曜日(除く祝日)10〜16時
電話番号は良く確かめてネ


SUPER Famicom
スーパーファミコン
は、任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
そして、大冒険の封印が解かれる。
広大な荒野を駆けめぐり、苦難を乗り越え、また新たな一歩を踏み出す時、つねに心は沸点を超えた。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、どのシリーズもそうだった。そして今、スーパーファミコンという新しいメディアと遭遇し、バージョンアップへの封印を解かれることになったシリーズⅤ。想像を絶する壮大なストーリー、妥協のないスリルとロマン、そして溢れんばかりの感動…。どれをとってもこれまでのレベルでは語れないほど進化している。これを手にすることで、いったいどこまでぼくらの興奮は昇りつめるのだろう。「ドラゴンクエストV─天空の花嫁」今、封印が解かれ、深い眠りから目覚めようとしている。
Object／MIKIYA MORITA
DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
スーパーファミコンにて制作快調!!
お問い合わせ先／03-3371-5581 ☆電話番号は正確にお願いします。☆
ENIX 株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F


いま、ウルトラクイズが大変だ。
ファミコンソフトになった!!
ゲームボーイソフトIIも出る!!
あの、ウルトラクイズが、
ついにファミコンソフトになった。
リアル感、難しさ、バツゲームなど
すべてがバージョンアップして
キミのチャレンジを待っている。
ゲームボーイソフトIIもつづいて出るョ!!
ひと足早く誌上公開
©NTV
アメリカ横断ウルトラクイズ
2,000の難問・奇問がキミにチャレンジ!!
●ファミコンソフト
11月発売予定
7,800円
(予価・税抜き)
アメリカおうだんウルトラクイズの
さんかハガキをうけとった
▲シミュレーション感覚でリアル感アップ。
グアム
ほうしき : ドロンコクイズ
もんだいすう :
クリアじょうけん : 5もんせいかい
クリアにんずう : 11にん
▲問題の難度がアップ。
たいりょく 60 じかん 36
▲バツゲームもバージョンアップ。
▲ビジュアルクオリティも断然アップ
ゲームボーイソフトIIの画面をお見せしたいのですがもう少しお待ちください。どうもすいません!!
待望の第2弾
●ゲームボーイソフトII
12月発売予定
3,980円
(予価・税込み)
FAMICOM FAMILY
Nintendo GAME BOY
ファミリー コンピュータ・ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。
※このページに掲載されている商品の価格は、すべて標準小売価格です。
たのしい遊びのクリエイター
TOMY
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)



空想が、現実になる。
西暦2048年――
地球上空に突如、閃く謎の球体が出現した！
球体は、地球全体を壊滅状態におとしいれ
自らは中南米の密林上空で停止した。
地球の最新鋭兵器『アレスタ部隊』をもってしても
この球体の前では、無力に等しかった。
しかし、撃墜された一機のアレスタ機に
正体不明の生命体が接触する。
アレスタを分解、修理する
この繊維体の正体は一体何か⁉
そして地球の運命は…
シューティング
新世紀！
始動開始
©1991 TOHO CO., LTD. Illustration: NAOYUKI KATO



SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

●スーパーの本当の意味を、キミはまだ知らない。



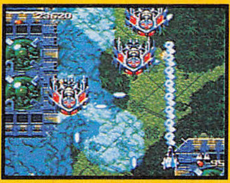
スーパーアレスタは、スーパーファミコン専用設計。ゲーム機の潜在能力をすべて引き出すために、斬新な発想と先進のテクノロジーを注ぎ込んで開発されている。ゲームセンターの人気機種の移植などの、今までのシューティングゲームでは味わうことのできなかった興奮を呼ぶ、最も進化した次世代シューティングゲームだ。

●今までのシューティングに満足できなかった、キミに。



その最大の特長は、自機のアイテムバリエーションの多彩さ。ゲームのシチュエーションによって、実にさまざまな武器を選択することが可能だ。さらに、多段階バージョンアップ、自在なショットコントロールパターンをも搭載、その結果、組み合せによってスーパーアレスタは、無限ともいえるゲーム・バリエーションを持つに至った。

●できるだけ、大型のテレビで、楽しんで欲しい。



スーパーアレスタは、グラフィックスの完成度においても、今までの常識をくつがえす。戦闘フィールド、敵の攻撃、爆破シーンなどの緻密さとスケール感。スーパーゲームマシン、スーパーファミコンならではの能力をフルに使い、迫力あるシューティングワールドの興奮を最大限に増幅するスーパーグラフィックシステムだ。

●かつて、これほどドラマチックな戦いはなかった。



敵は、突如現れた謎の巨大球体。地球の最新鋭戦闘機アレスタでさえ、その攻撃力の前には無力だった。だが、球体と敵対する未知の意志体と融合することによって、アレスタは無限に進化する可能性を持つスーパーアレスタへと生まれ変わる。そして、戦闘を重ねていくうちに、地球の知られざる過去さえ明かになっていくのだ。

スーパーファミコン用ゲームカセット
スーパーアレスタ
1992年新春発売予定
8M／予価：¥8,500(税別)

SUPER ALESTE

発売元●東宝㈱映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

スーパープレイヤーを目指す人へ

「この戦いを終結させたい」、「絶対に倒したいボスがいる」。
メガパッドは、そんなスーパープレイヤーを目指す君に
自信を持っておすすめできる最高の武器(パートナー)だ。
次に紹介する機能が宇宙空間を制覇し、
戦場を乗り切るのだ！



9月27日発売

戦場の狼IIのこの攻撃も、スローモーション機能を使えば楽々かわせる。

敵弾をかわす喜び

メガパッドのスローモーション機能を使えば、敵の動きが一目瞭然。コマ動きの弾をヒョイヒョイかわし、敵の行動パターンを把握しよう。もう、大ボスも、地獄の弾ぜめも恐れるに足りない。



全機を撃ち落とす快感

メガパッドはABC各トリガー独立連射機能付き。ソフトの連射をオフにしてメガパッドの連射を使ってみよう。すると…おおっ、弾が早い！　これでザコは一撃、堅すぎるボスもイチコロというわけだ。

新発売

空牙



強すぎる空牙のボスも、メガパッドの連射を使えばこのとおり。

人間工学に基づいた優しいデザイン

君のプレイを疲れさせはしない。

これが最終兵器 メガパッドだ

絶賛発売中

メガドライブ専用コントローラー

MEGA PAD

メガパッド

標準小売価格 2,980円

（表示価格には消費税が別途付加されます。）

写真協力
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱日本テレネット

MEGA DRIVE

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)

ゲーセンでおなじみの麻雀は?

脱○麻雀

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1991年9月20日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第42回(中編)

1984 IREM
ロードランナー

文責：二木康夫
協力：渋谷洋一／柴田英春

技術応酬

フィールドにはバンゲリング帝国の資産である金塊。そしてそれを守る死の番兵。プレーヤーは瞬時にして岩盤に穴を切り開くレーザーガンを駆使して番兵をトラップにはめ、縦横無尽にフィールドをかけめぐる。目的は金塊をすべて奪取してつぎなるフィールドへ向けて出発することだ。じつに簡単なルールと計り知れないほどの奥の深さを兼ね備えたゲーム、それが『ロードランナー』である。

ここではオリジナルであるパソコン版と、業務用移植版の違いを見ていくことにしよう。

オリジナルでは、スコアや残りプレーヤー数などはかなりおざなりに処理されている。なぜなら、ゲームの性格上、ほとんどこだわる必要がないフィーチャーだからだ。残りプレーヤー数は無限に増やすことができ、またスコアに執心する輩もいなかった。プレーヤーは与えられた難解なパズルを解くことに夢中になっていた。

しかし、このままでは業務用として通用しない。現実問題としてプレー時間を制限するためには残りプレーヤー数を有限にしなければならないし、また、アーケードゲームの不文律としてスコアにもきちんと意味を持たせなければならない。スコアは他人と競い合うときの尺度になるからだ。

このゲームの本質的なおもしろさである底知れぬパズル性と、業務用の必須条件を融合させる。この難題は開発陣は見事にクリアーしてみせた。

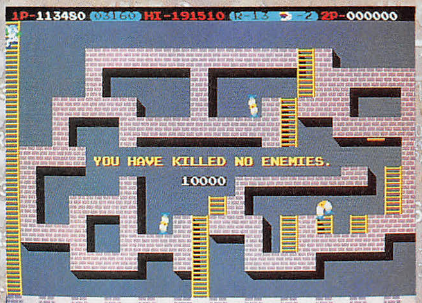
まずはスコアまわり。プレーヤーの技量に応じて得られる点数が変化する。たとえば番兵を3匹横に並べて穴に入れ、その上を駆け足で通り抜けると3千点。番兵の頭の上に飛び下りると千点、など。

さらに残りタイムすべてがラウンドクリアー時にスコアに加算されるフィーチャーもある。

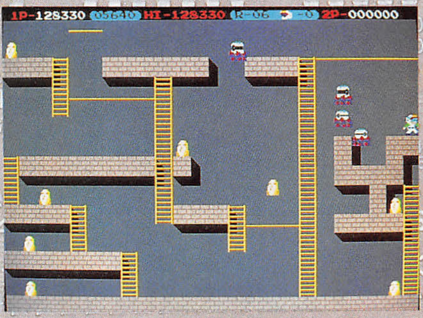
また、すべての番兵を閉鎖空間に閉じ込めることで1万点が、番兵を掘った穴に落とすことなくクリアーすれば一挙2万点の大量点がもらえる。このふたつのスペシャルボーナスは、安全かつ美しいプレーによって生み出されるいわばハイテクニックの副産物。このふたつをやらなければクリアーできないラウンドなど、存在しない。

が、しかし、プレーヤーはみなこぞってパターンを組み、他人を魅了する美しいプレーで大量得点と羨望の眼差しを獲得していった。

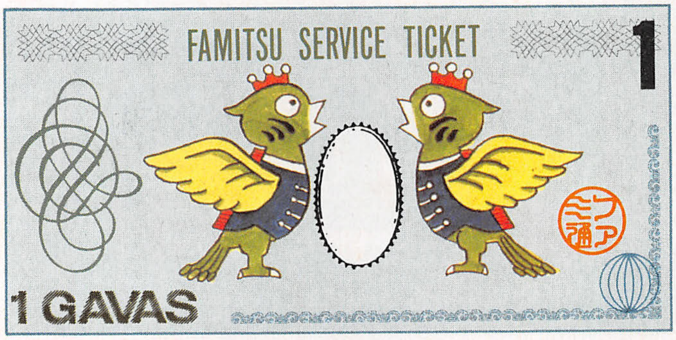
パソコンと業務用機。このふたつの土壌の差異を見事に吸収した得点システムは、オリジナルとはまた違ったおもしろさをかもし出すことに成功したのである。

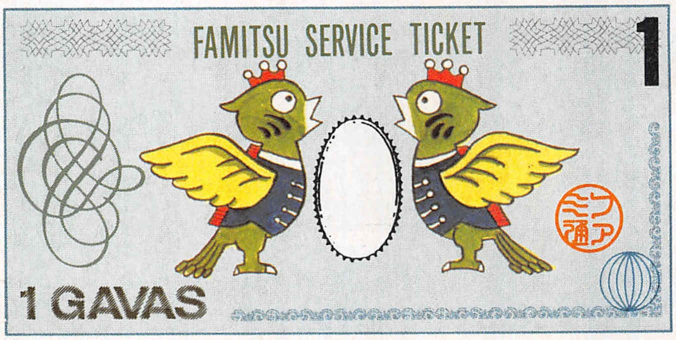


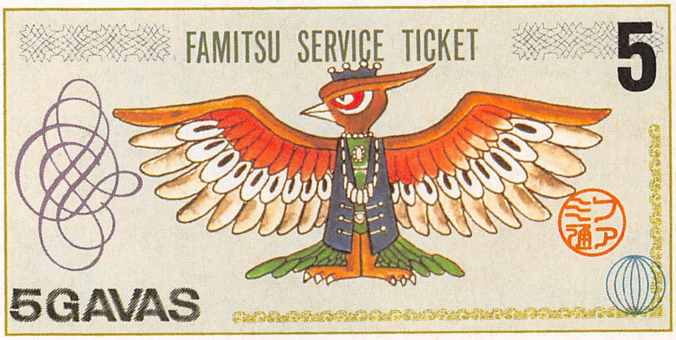
◆番兵を穴に落とさずにクリアーすると一挙2万点のボーナスが加算される。取れない面もあるが、その数は少ない。ある技を使わないと取れない面もある。

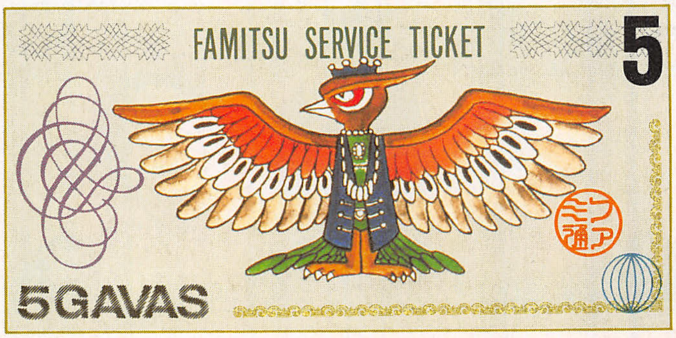


➡上のボーナスもそうだが、いかに番兵をうまく誘導するかが決め手。番兵の妙な挙動を把握しないと獲得できない。逃げつつ誘導。頭脳が必要だ。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

■ネシアの反撃開始!!



チップコラム

RPG世界のモンスター



●デーモン　発祥地は東洋だといわれている。キリスト教が西洋から東洋へと広がっていくときに、東洋に存在する異教の神々がデーモンと呼ばれるようになったのだろう。実体を持たないため、武器の攻撃ではダメージを与えることができない。また、デーモンが武器を持つことはほとんどなく、魔法を使って攻撃してくることが多い。メジャーなRPGでは『ドラクエ』、『ウィザードリィ』シリーズに登場しているモンスターである。

チップコラム

RPG世界のモンスター



●ナーガ　ナーガとはサンスクリット語で"蛇"の意味。しかし、ただの蛇ではなくて精霊としての蛇神のことである。顔は人間、体は蛇という姿で、塔や神殿などを守護している。ふだんは人間に対して危害を加えたりしないが、自分の守るべき場所を侵す者には容赦なく襲いかかってくる。また、ナーガのなかでも守護力の強いものはナーガラジャ(蛇王)と呼ばれ、神として崇められている。『FF』、『女神転生』に登場するモンスターである。





＊1ノットは時速1海里（1852メートル）。50ノットは時速約93キロメートルというところ。

チップコラム

RPG世界のモンスター



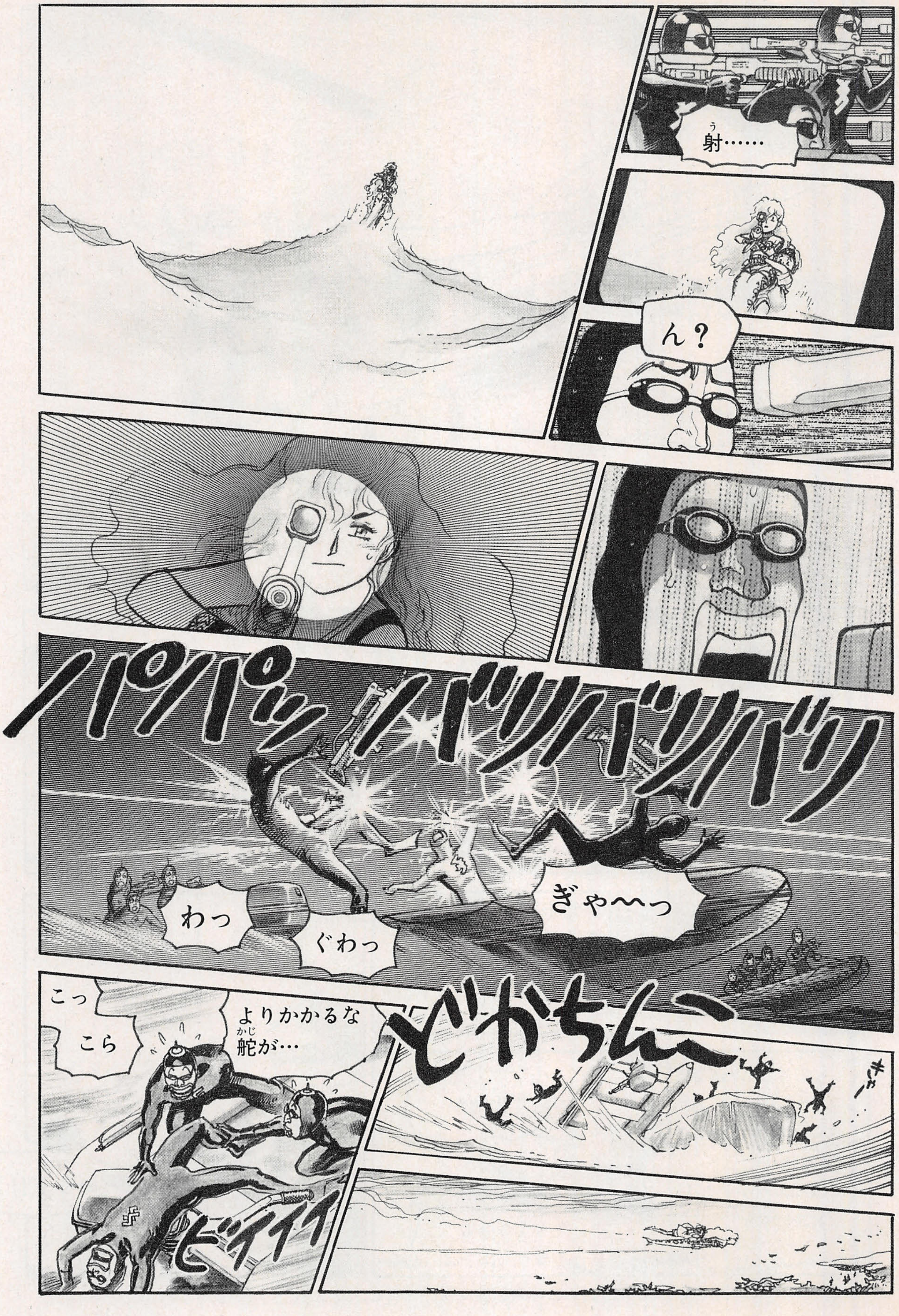
●ベヒーモス　大型のほ乳類。ベヒーモスという言葉はヘブライ語で、獣たちという意味を持っている。1匹だけにもかかわらず複数形で呼ばれるのは、その巨大な体ゆえであろう。攻撃方法は非常に単調で、太い尻尾を振り回すことくらいだ。しかし、皮膚の厚さが15センチ以上もあり、非常に高い防御力を持っている。並の武器でダメージを与えることは困難だろう。『FF』に登場し、ゲーム後半の強敵モンスターとしておなじみだ。

チップコラム

RPG世界のモンスター



●マンティコア　紀元前4世紀ごろ、ギリシャ人の書いたインドに関する本に初めて登場する。その姿は基本的にライオンの体、老人の顔、サソリの尾をしているが、コウモリの羽を持っているという説もある。ジャングルの奥深くに住んでいて、迷い込んだ人間をするどい爪で襲ってはその肉を食らう。非常にどん欲で、凶暴なモンスターである。RPGでは『女神転生』、『ウィザードリィ』に登場しているものが有名だ。





チップコラム

RPG世界のモンスター



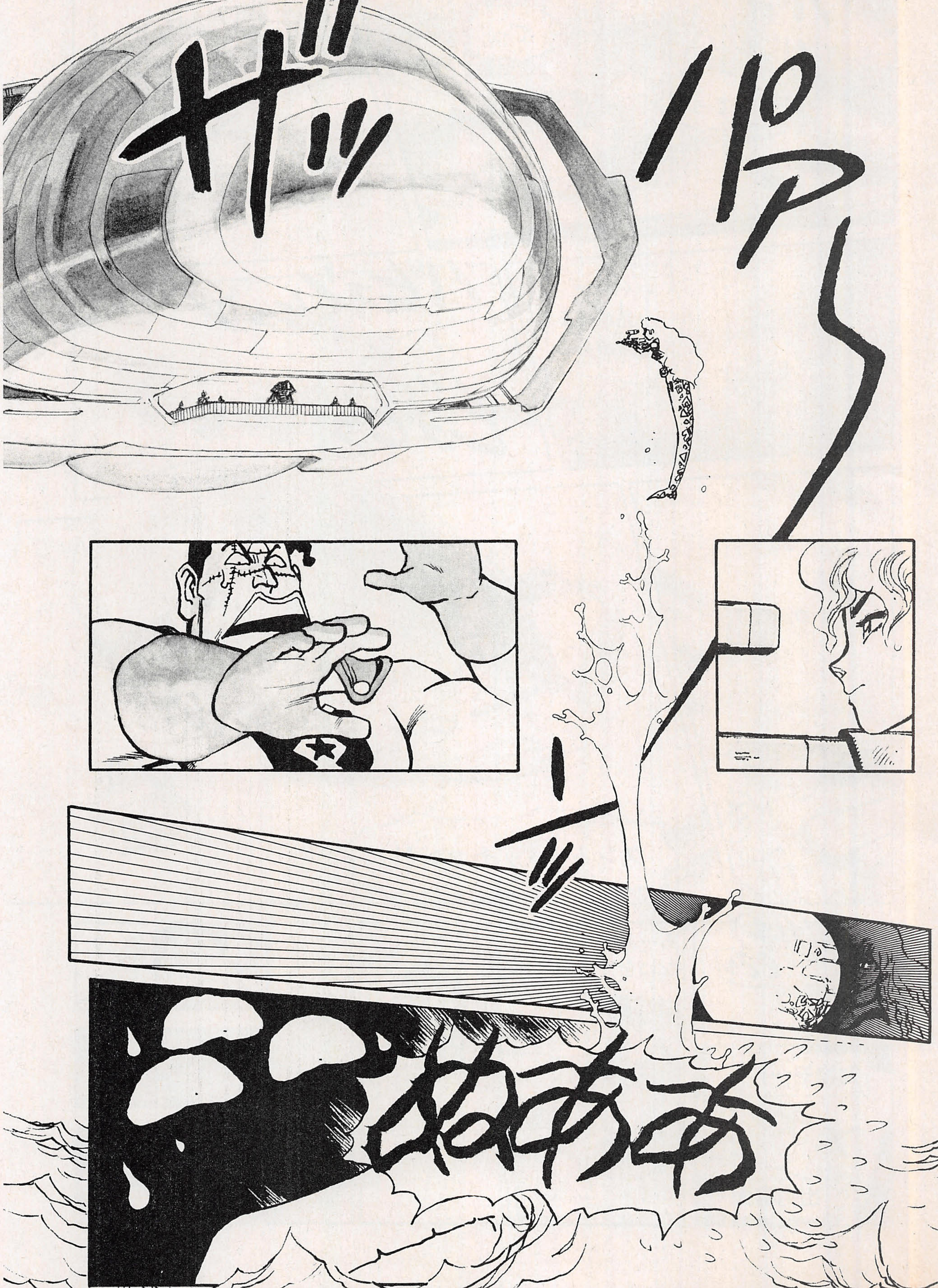
●ミノタウロス　人間の女性と雄牛との間に生まれた怪物。ミノタウロスという名前は、彼を飼っていた王様ミノスに由来する。頭が牛、首から下は人間という姿で、怒らせると頭に生えた2本の角で攻撃してくる。非常に凶暴なモンスターである。ギリシャ神話に登場するミノタウロスは、迷宮〝ラビリンス〟に閉じ込められていて、いけにえにされた子供や犯罪者の肉をむさぼり食っていた。『FF』、『女神転生』シリーズに登場している。

チップコラム

RPG世界のモンスター



●ラミア　ギリシャ神話に登場する、上半身が美しい女性で下半身が蛇の姿をした怪物。アフリカに生息していたといわれている。幻術を使って人間に化け、若い男を誘惑しては、その生き血を吸っていたという。ラミアの語源は〝ラミュロス〟(どん欲な)で、中世ヨーロッパにおいては魔女や幼女のことを総称してラミア(ラミアー)と呼んでいたらしい。RPGでは『FF』シリーズに多く見ることができる中堅モンスターである。





チップコラム

RPG世界のモンスター



●リバイアサン　旧約聖書の詩編に登場する、神によって倒された竜。海に住んでいるといわれ、キリスト教においては悪魔のような存在とされている。長く巨大な体をうねらせて津波を起こすため、古くから船の沈没や遭難はリバイアサンを怒らせたことが原因であると信じられていた。召喚魔法の召喚モンスターとして『FFIII』に初登場。『FFIV』では召喚モンスターのほかに、ストーリー展開で重要な役割を果たすものになっている。

チップコラム

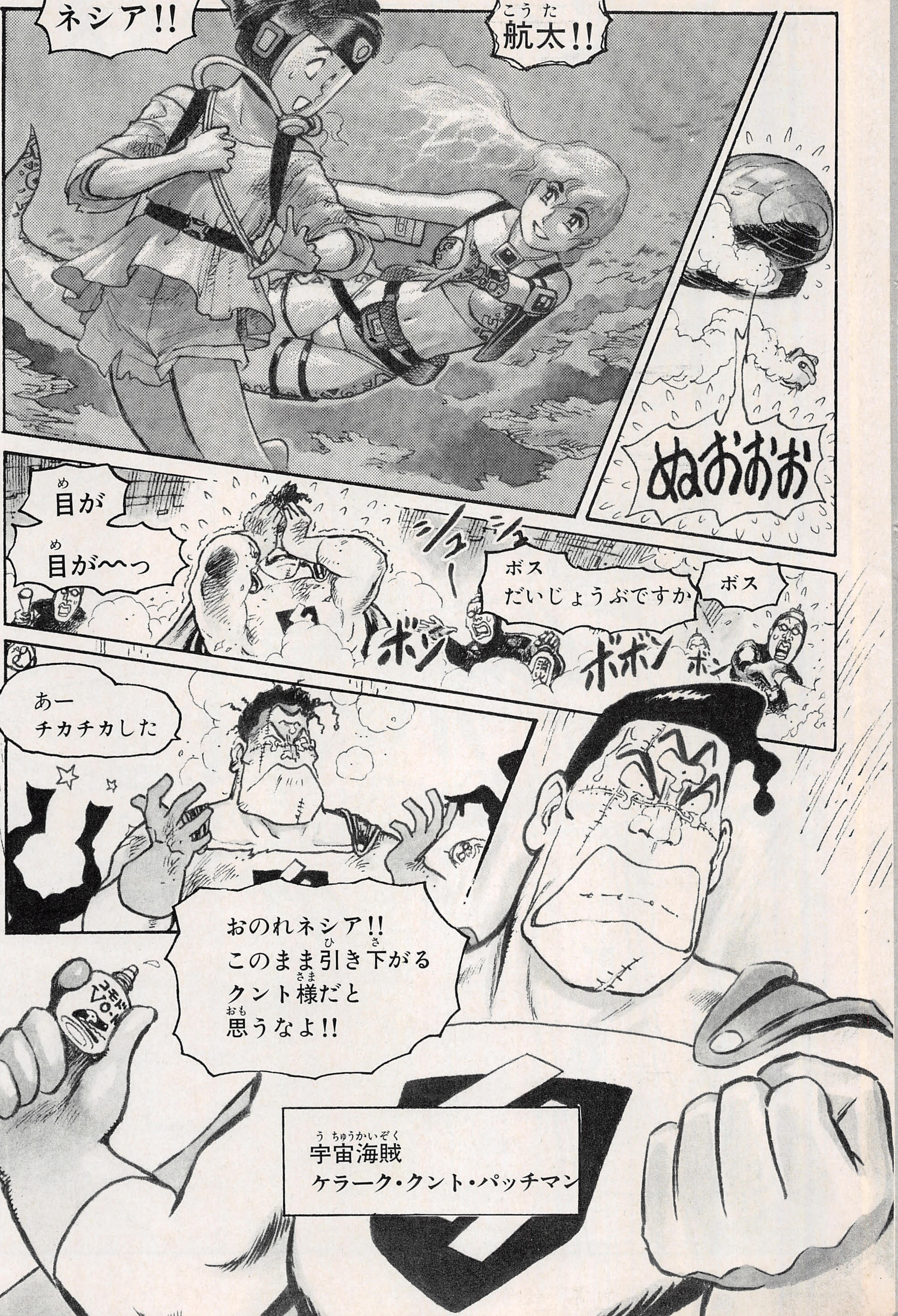
RPG世界のモンスター



●ワイバーン　飛竜とも訳されることがあるモンスター。外見はドラゴンと似ているが前足がない。そのかわりに大きな翼を持っていて、空を飛び回ることができる。また、ドラゴンのなかには人間以上の知能があって、信仰の対象となっているものも存在するが、ワイバーンは知能が低く会話の能力さえ持っていない。そのため下等なモンスターとされている。『FFIII』を初め、『ウルティマ』、『ウィザードリィ』シリーズに多く登場する。

■海賊クントの怒りはおさまらないが……

山本貴嗣先生へのお便りは➡編集部NESIA!!係まで



井上麻美



PCエンジンのゲーム『みつばち学園』に出演していた女の子のなかで、一番人気があった麻美ちゃん。8月25日、ついにデビューしたのだ。

撮影　小町正弘

本の世界に入ると
時の流れを
忘れてしまう

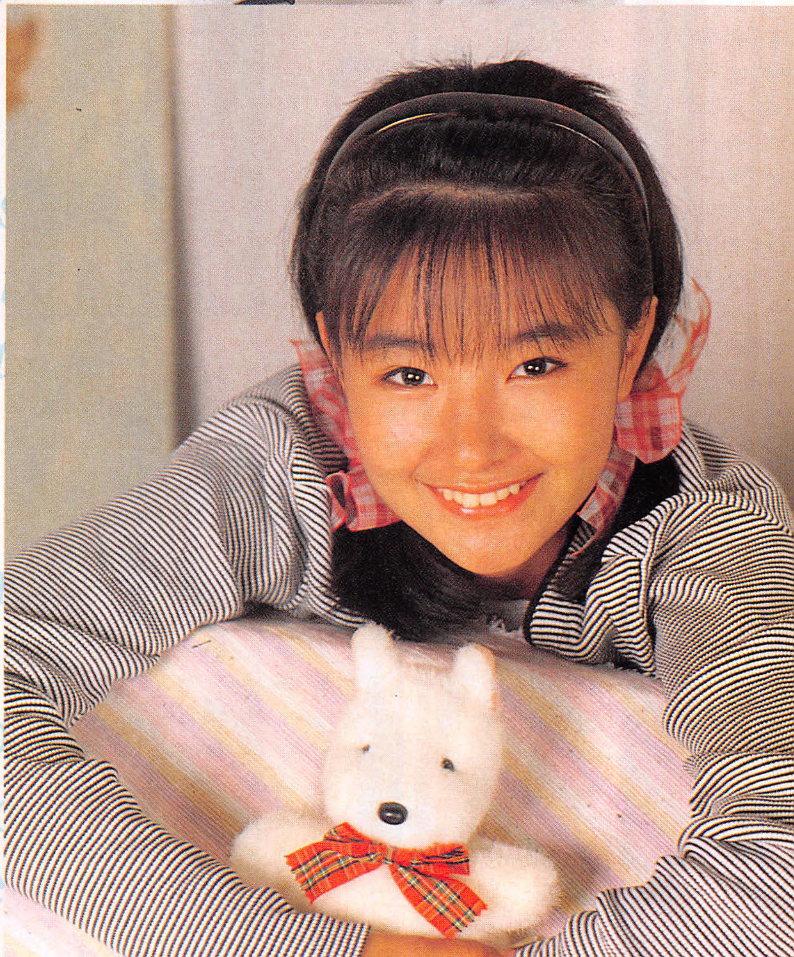






●デビューシングル『青春はちっぽけな僕たち』(ファンハウス)は、『聖竜伝説モンビット』のエンディングテーマになっているぞ。CDのなかには曲だけではなく、『モンビット』に関するヒントも入っているので聴き逃せないぞ。
レターのあて先
〒107 東京都港区赤坂6-15-1
赤坂ミツワビル401
「Kitten Purple」WF係

スタイリスト/大田環　ヘア&メイク/山崎ますみ
衣装協力/オン・プ　Polo House



アイドルウイークリー

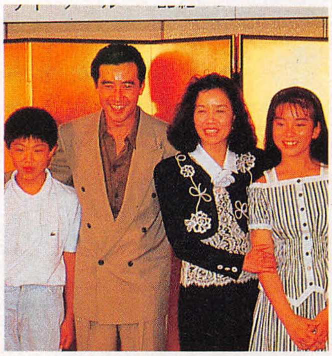
スケジュール表

	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	Date of birth 1972年8月16日 獅子座	Date of birth 1968年6月13日 双子座	Date of birth 1971年2月14日 水瓶座	Date of birth 1973年4月6日 牡羊座	Date of birth 1969年10月2日 天秤座
トピック	ハウスのCMに出演したタレントは息が長い、というジンクス知ってる？ 西城秀樹、河合奈保子、近藤真彦など。ひかるちゃんも末長く活躍してほしいね。	先週お知らせしたように、森口はアルバムのレコーディングに入る予定。もともと歌唱力には定評があるだけに、ニューアルバムの仕上がりは期待できそうだ。	今週は映画撮影がびっしり入っているぞ。タイトル、公開日ともに未定だけど待っててね。スクリーンいっぱいに広がる、のりピーの笑顔が楽しみなのだ。	いよいよ『ジプシー』もあと2日の公演で終わりとなってしまう。これからはテレビでりえちゃんの姿を見られそうだね。そろそろ新曲も出るころかな？	7月21日に発売された、ライブビデオ『親指姫ふたたび…』はもう見たかな？ パワーステーションで熱唱するまみちゃんが、ばっちり収まっているぞ。
9/9 MON.	**西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送 夜11:45～11:55	**タモリの音楽は世界だ** 収録　TX系	映画撮影	ミュージカル **ジプシー公演** 大阪フェスティバルホール	**外科病棟・女医の事件ファイル** 収録　ANB系
9/10 TUE.	**HICK'S GARDEN** Tokyo FM 昼5:00～5:30 **JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送 夜11:45～11:55	**笑っていいとも！** CX系 昼12:00～1:00 **ビデオあなたが主役** ANB系 夜7:00～7:54	映画撮影	ミュージカル **ジプシー公演** 大阪フェスティバルホール	**三枝の愛ラブ爆笑クリニック** CX系 夜10:00～10:54
9/11 WED.	**西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送 夜11:45～11:55	**やまだかつてないテレビ** CX系 夜9:00～9:54 **EXテレビ** NTV系 夜11:55～0:50	映画撮影		**クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!** NTV系 夜8:00～8:54
9/12 THU.	**西田ひかるの JUST ONE MORE KISS♡** 文化放送 夜11:45～11:55	**クイズ！　年の差なんて** CX系 夜7:00～7:54	**C² スクエア** 収録　TBSラジオ	テレビ番組の収録	**外科病棟・女医の事件ファイル** ANB系 夜9:00～9:54
9/13 FRI.		**くっきん夫婦** TBS系 夜7:00～7:30 **金曜テレビの星！** TBS系 夜7:30～8:54	映画撮影	テレビ番組の収録	**クイズ ところ変われば!?** TX系 夜8:00～8:54
9/14 SAT.	**鶴ちゃんのプッツン5** NTV系 昼5:10～6:00	**鶴ちゃんのプッツン5** NTV系 昼5:10～6:00	映画撮影	テレビ番組の収録	**情熱ワイド！ ブロードキャスター** TBS系 夜10:00～11:54
9/15 SUN.		レコーディング	映画撮影	テレビ番組の収録	**花王ファミリースペシャル** CX系 夜9:00～9:54

HOT NEWS

田中規子ちゃんも出演、映画『エバラ家の人々』

浅茅陽子の好演でお茶の間をわかせている、エバラ焼肉のたれのCMが、なんと映画になったのだ。東京下町に住むエバラ夏子の一家が巻き起こす、ハプニングの連続を"しあわせ"というフィルターを通して見せてくれるぞ。この映画には、TDKのビデオテープのCMに出演していた田中規子が、長女美佳役で出演。本格派女優として、第一歩を踏み出すのだ。公開は11月22日から新宿シネパトスほかで。



➡ダメ亭主の役に神田正輝。規子ちゃんは、潔癖症の中学3年生の女の子を演じるぞ。

IDOL LIVE

盛況だった高橋由美子ファーストコンサート



最終公演となった7月25日の高橋由美子のファーストコンサートは、幕開けとともに総立ちで始まった。由美子ちゃんが歌った15曲のなかで、2曲目の『Fight！』がとくに盛り上がったのだ。



➡たくさんのひまわりを身につけた由美子ちゃんの姿が、とくに印象的だったのだ。

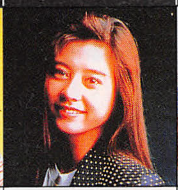
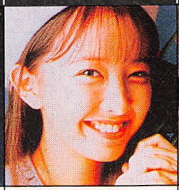




➡力強く歌う由美子ちゃんに、つねにファンの声援が……。



⬅身軽な衣装のときには、ステージの端から端まで全力で走る姿も見られた。その姿のなかには、小さな体でもファンにうったえかける大きなパワーがあった。

田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
							
Date of birth 1973年1月16日 山羊座	Date of birth 1969年2月19日 魚座	Date of birth 1969年4月5日 牡羊座	Date of birth 1974年1月7日 山羊座	Date of birth 1973年12月20日 射手座	Date of birth 1972年12月3日 射手座	佐藤愛子 '73・10・22 永作博美 '70・10・14 松野有里巳'73・2・13	Date of birth 1972年12月27日 山羊座
コスモ石油のCMといえば、南流石の振り付けと、ゴムマリのような下半身の英里子ちゃんが、妙にマッチしてたよね。今回の作品が、どうなるか楽しみっ！	9月28日に大阪厚生年金会館で行なわれるコンサートに向けてのリハーサルが始まったぞ。レコード会社を移籍したばかりで、気合が入ってるれいこちゃんだ。	なんと、中学生のときにジャパンアクションクラブに受かった、というあきほちゃん。そのまま入会していたら、テレビのヒーローものに出演したかもね。	由美子ちゃんのニックネームGood-Pは、グッド・パーソナリティーを略したもの。決して熱帯魚の名前じゃないぞ。そこんところを間違えないように！	好きな食べ物がケーキ、プリン、スイカと甘い物好きの幸子ちゃん。でも、ニンジングラッセは嫌いなんだって。単に、にんじんが嫌いなだけなのでは？	今月の21日にシングル『Ni-ya-oo』、アルバム『S'Wonderful！』が同時に発売されるのだ。今のうちから、おこづかいをコツコツ貯めておこうぜ！	ribbonファンクラブでは、ただ今会員を募集中だぞ。くわしいことは下の欄を見てね。あいちゃん、ひろちゃん、あみちゃんの情報もバッチリわかるぞ！	早苗ちゃんの好きな言葉を知っているかな？「さなえあればうれいなし」ってやつ。ファンも早苗ちゃんがいれば、それだけで幸せな気分にひたれるよね。
コスモ石油 CM撮影	**志村けんの だいじょうぶだぁ** CX系 夜8:00～8:54	**志村けんの だいじょうぶだぁ** CX系 夜8:00～8:54	取材日	CX系のドラマ収録	**高岡早紀 NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	**KURA KURA** ANB系 夜0:35～0:55	**不思議少女 ナイルなトトメス** 収録 CX系
コスモ石油 CM撮影	**ドリフの大爆笑** CX系 夜7:30～8:54 **しまうまのおしり** MBS 夜1:15～2:15	イベント 東京メルパルクホール MOONLIGHT抱きしめて 文化放送 夜11:00～11:30	**女子高生 危険なアルバイト** TBS系 夜8:00～9:00	CX系のドラマ収録	**高岡早紀 NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女 ナイルなトトメス** 収録 CX系
コスモ石油 CM撮影	**ROCK SHOW** 収録 CX系	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	取材日	CX系のドラマ収録	**高岡早紀 NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	※ファンクラブの入会申し込み先 〒150-91 東京都渋谷郵便局私書箱76号	**不思議少女 ナイルなトトメス** 収録 CX系
歌謡びんびんハウス 収録 ANB系	コンサートリハーサル	**真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	**サウンドパーティー** 収録 NTV系	CX系のドラマ収録	映画**橋のない川**撮影 **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	(株)オフステーション「ribbonファンクラブ」入会案内係まで62円収手を添えて、	**不思議少女 ナイルなトトメス** 収録 CX系
キラキラサンデー 収録 文化放送	※毎週土曜日ON AIR **ウイークエンドを つかまえろ** 文化放送 昼1:00～2:55	**千のAQUIHO** FM群馬ほか7局 昼4:00～4:55 **真夜中ジャンクション** TBSラジオ 夜0:40～1:00	**サウンドパーティー** NTV系 昼4:00～4:55	CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	住所氏名を記入の上、申し込んでください。問い合わせは ☎03-3470-2938 まで	**不思議少女 ナイルなトトメス** 収録 CX系
田村英里子の ビー・マイ・セルフ 東海ラジオ 夜9:30～10:00	**それいけ!!ココロジー** NTV系 夜10:00～10:54 **ROCK SHOW** CX系 夜3:30～4:24	**マジカル頭脳パワー** NTV系 夜8:00～8:54	取材日	CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	**週刊スタミナ天国** CX系 昼1:00～2:25	**週刊スタミナ天国** CX系 昼1:00～2:25
日清 CM撮影 **キラキラサンデー** 文化放送 昼0:30～1:00	レコーディング			CX系のドラマ収録	コンサートリハーサル	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00～10:30	**不思議少女 ナイルなトトメス** CX系 昼9:00～9:30

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京　MBS：毎日放送

CM GIRLS 大津歩美

かわいいほっぺに ボクもキスしたーい！



こんな純なときがあったんだなあ、と思わず子供のころの思い出にひたりたくなってしまったネピアのCM。今回のCMガールズのコーナーでは、あのCMでほっぺにキスされていた女子中学生、歩美ちゃんをドーンと紹介するぞ！

キスされたときはどんな気分？「ちょっぴり恥ずかしかったです」でも、そんなかわいいほっぺだったら、だれでもキスしてみたくなるなあ。学校では冗談なんかよく言ってる明るいコ、という歩美ちゃん。好きな男性のタイプは？「スポーツマン。人の迷惑を考えない人は嫌い」なんだそうだ。これを読んでるキミはどうかな？

ファミコンで遊んだりする？「以前は『スーパーマリオ』なんかよくやってました。今はゲームボーイや、ぬいぐるみを取るゲーム(UFOキャッチャーのこと？)とかやってみたいですね」と言ってる歩美ちゃん。今後もドラマや歌など、いろいろなことに挑戦していくそうだ。CMだけでなく映画なんかにも出演する日も近いのでは？そんなときは、ぜひみんなもあたたかく見守っていこうね。

●大津歩美(おおつ あゆみ)
昭和51年8月6日埼玉県生まれ 15歳
レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-14-512
オスカープロモーション 大津歩美係



NEWS CLUB

Goods

夏休みが終わってしまったけど、休みボケになってない？　ほんと休み中は、どこへ行っても人、ひと、ヒト……の海。どこから湧き出てきたんだと思うくらい人でいっぱいだったよね。高速道路も大渋滞で、クルマで海へ遊びに行くのもひと苦労。海へ着いても疲れて寝ちゃったりして。一日中寝てたおかげで体は真っ黒。ビーチで「ハーイ、ミスター徳光」と、ウィッキーさんに間違われちゃったという人が、全国に100万人以上もいるというから驚きだよね。アメリカのサンフランシスコでは、マイケルジャクソンに間違われた人が続出。パニック状態に陥ったというウワサだ。そんな楽しい夏休みの思い出はもう忘れて、勉学に励もうではないか。歯も磨けよ!!



⬅芯が減っても紙面にシャープペンシルを押し付けるだけで、また書き続けられるシャープペンシル。●ハヤーイTR　各100円　プラチナ萬年筆　☎03・3834・3416



⬆麻雀とセブンブリッジをミックスしたようなゲーム。ルールは簡単、おもしろいぞ。 **●ラミィキューブ　2400円　シュウクリエイション　☎03・3819・0826**



⬆ケイパ・ヤマモトレーシングチームが、鈴鹿8時間耐久ロードレースにエントリーしたのを記念に発売した限定モデルだ。カラーリングもおしゃれ。 **●ケイパ8耐参戦記念モデル　15500円　ダイワ企業　☎06・774・2730**



⬆カラーバリエーションが豊富な、多機能ポケットベル。**●テレメッセージNP型カードタイプ　利用料金：地域2500円　広域3000円（ともに月額）保証金12000円　東京テレメッセージ　☎0120・043043**



⬅2本の凧糸を操作することで、空中でラジコン飛行機のように思いどおりに飛ばすことができる。**●ハイパースポーツカイト　8千円　バンダイ　☎03・3847・5151**



⬆1990年の世界ラリー選手権でのドライバーズチャンピオン、C・サインツが乗っていたのが、このGT-FOURだ。 ●1/10電動ＲＣカーセリカGT-FOUR 15800円 田宮模型 ☎054・286・5105

⬇赤外線式のリモコンで、感度調整ができる高性能室内アンテナ。テレビから離れたままで感度が調整できるので、人体の接近にともなう画面の乱れなどの影響がないのが特徴。リモコンにはメモリー機能が付いていて、最大12局までの最適受信状態を記憶できるのだ。ピンプラグを使えば液晶テレビにも接続できるぞ。 ●高性能室内アンテナAY-Ｘ２ 16900円 八木アンテナ ☎03・3233・1251





⬆バーコードを使ったボードゲーム。カードバトルを中心としたゲーム１と、コマを進めて敵と戦うRPG要素の強い、ゲーム２の２タイプのゲームが楽しめる。 ●LSIバーコードウォーズドラゴンボールＺ 5800円 バンダイ ☎03・3847・5113



➡ファミコン『ドラゴンボールＺⅡ激神フリーザ!!』の攻略情報が詰め込まれているボードゲーム。これをやれば、『ドラゴンボールＺⅡ』のすべてがわかる!? ●ドラゴンボールＺⅡ激神フリーザ!! 1000円 バンダイ ☎03・3847・5112



➡熱湯とお米を入れるだけで、ひとりでにおかゆができてしまう断熱調理器。その材料の熱量を利用して調理してくれるのだ。雑炊や温泉たまごも作れる。●シャトルシェフおかゆ 9千500円 京王アートマン ☎0423・37・2555

今週の VERY GOODS

●パワーボードⅡ PB-30S

レベルアップ 13万8000円 ☎03・3693・6972



このパワーボードⅡは、カートとはちょっと違った、スポーツマシン。ハンドルでマシンを操縦するのではなく、ライダーの体重の重心移動によって左右にマシンをコントロールするのだ。スケートボードにエンジンが付いたって思ってくれれば話は早い。空冷２サイクル、30.5㏄のエンジンを搭載。最高速度は35キロ。地上高が低いので35キロでも、すっごく速く感じるのだ。レーサー気分満喫だ!!

LeisurE

夢の新車が目白押し、東京モーターショー テーマは“発見、新関係。人・クルマ・地球”

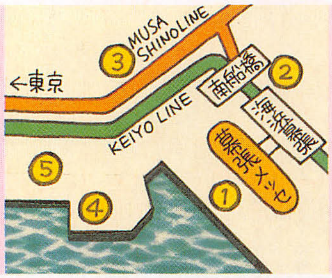
今年は、東京モーターショーが開催される年！　2年に1度のクルマ業界のビッグなお祭りがやってくるのだ。

会場は一昨年と同じく日本コンベンションセンター（幕張メッセ）。期間は10月26日から11月8日の14日間。出品参加国は世界13ヵ国、出展メーカーは352社にものぼる。

今年のテーマは、やはりエコロジーに関係したもの、各メーカーが開発した地球にやさしいクルマたちを見ることができるだろう。たとえば、ベンツでおなじみのメルセデスはバンパーからシャシーにいたるまでのすべてのパーツを再利用できる素材をつかったエコロジカルなクルマを新開発。このように、各社のエコロジー対策合戦が見られるのも、今年のモーターショーの楽しみのひとつだ。

もちろん、新型の国産車もたっくさん出展されるぞ。ファミ通が独自に仕入れた情報によるとショーと同時に発表されるというマツダの新型 RX-7、ホンダのニューシビック、スバルのアルシオーネSVX、スズキのカプチーノなどなどのニューカーがドーンと出展されるということでとっても楽しみ。

アクセスデータ＋α



東京モーターショーの会場となる日本コンベンションセンター（幕張メッセ）へは、東京駅からＪＲ京葉線・海浜幕張駅で下車するのが便利。周辺には①もうじきロッテがウェルカムの千葉マリンスタジアム、②船橋ららぽーと。京葉線沿線には、③渡り鳥がいっぱいの野鳥の楽園、④東京ディズニーランド、⑤葛西臨海水族館があるぞ。

⬇国産車と外車の乗用車展示面積だけでも、21760平方メートルという莫大な広さっ！幕張メッセのすべてのフロアをフルに使って、クルマのすべてを見せる。





⬅乗用車以外にも、商業車、オートバイ、特殊車両、電気自動車などの最新モデルも勢ぞろい。町中では絶対に見ることができないクルマたちをじっくり眺められるのがうれしい。
⬇ＦⅠマシンだって間近で見ることができる。



前回、190万人もの入場者が押し寄せて、あまりにも混雑してしまった教訓を活かして、今年はゆったり、ゆっくり楽しめるようにいくつかの改善がなされているから安心して見に行くことをお奨めするぞ。

気になる入場料は、一般1200円［込］、小中学生500円［込］。金、土曜日の午後4時以降なら会場で販売する当日券は半額だ。

EaT



➡果汁系についでドリンクグミも流行する。●ＰＦ21グミ　100円　アサヒビール　☎03・5608・5126





⬆➡コーラアップが日本初のグミキャンディー。'80年6月に発売されて、細く長く生きてきた。ところが'89年1月に果汁グミが発売され、グミ市場が一気に2倍近くにも拡大。現在のグミキャンディーブームの火つけ役となる。そんなわけで今のグミ市場は明治製菓がトップ。●コーラアップ　60円　果汁グミ　100円　明治製菓　☎03・3272・6511





⬆果汁系が飽和状態になると、変わり種も登場して来る。●エアイングミ　ぬ〜ぼ〜　各100円　森永製菓　☎03・3456・0136

⬅ミョーだけど、ちゃんとフルーツ味。味覚糖のグミ市場参入もヒットの要因なんだ。現在は業界第2位。●スナックグミ　ハンバーガー　100円　味覚糖　☎0120・227・227

人気のグミ特集だ！

ここ2〜3年前から、グミの売上がグググーンとのびている。その理由は製造技術が向上したおかげで、果汁を新鮮なまんま煮詰められるようになったからなんだそうだ。だから、今はどこのメーカーも果汁100パーセントのものを製造するのに力を入れている。

EATあらかると

グミっていうのはドイツ語でゴム状という意味なのだ。ヨーロッパには昔からあるお菓子なんだけど、日本のものよりはちょっとカタめに作られている。それを明治製菓が日本人向けに軟らかくして、日本で発売したのが日本版グミの起源なのだ。

Animation

"愛"について考えさせせられるアニメ、『満ちてくる時のむこうに』がビデオ化!

第2回日本ファンタジーノベル大賞で優秀賞を受賞した小説、『楽園』(鈴木光司原作、新潮社刊)。この小説は、『満ちてくる時のむこうに』というタイトルでアニメ化、日本テレビ系列で放映されて反響を呼んだものだ。子供から大人まで、家族そろって楽しめる作品として大好評だったんだよね。えっ、テレビ放映を見逃した? そんなキミのために(?)この作品がビデオ化されることになったのだ。

作品の舞台は有史以前のモンゴル。ストーリーは、愛の強さと美しさをテーマにして展開するのだ。狩猟民族の青年ボグドは、愛する妻ファヤウと離れ離れになってしまう。「ファヤウに会いたい」、「ボグドに会いたい」というふたりの想いがボグドの守護霊"赤い鹿"の力に導かれて、1万年後の現代まで生き続ける……。

すごくロマンチックな作品なので、ガールフレンドやボーイフレンドといっしょに見るのもいいんじゃないかな?

キャラクターデザインは、第10回アニメグランプリ(アニメージュ誌選定)で、男性キャラクター部門第1位に輝いた後藤隆生。キャラクターの生き生きとした動きに注目してほしいのだ。



⬆価格は9800円[込]。バップより好評発売中だ。問い合わせ先は☎03・3234・5713。



⬅狩猟民族ダンガータの青年ボグドと首長の娘ファヤウ。"赤い鹿"を射止め、ボグドの運命は変わる。



⬆時間を超えて呼び合うふたりの魂。有史以前のモンゴルから、大航海時代を経て現代のアメリカへ。スケールの大きなストーリーが展開する。"赤い鹿"はいつもふたりを見守っていた。

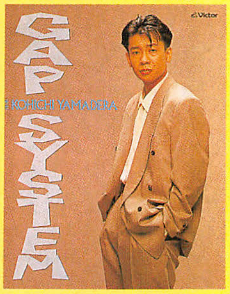
[DATA CATCH]

山寺宏一のCDブック!!

『天空戦記シュラト』のリョウマ役で人気爆発! 女性を中心として多くのファンを持つ声優、山寺宏一。彼にとっては初めてのCDブックが、9月21日に発売されるのだ。エディ・マーフィーやディズニーアニメのドナルドダッグなど、幅広い役をこなすことで有名な山寺宏一だけに、この作品にも期待しちゃうよね。

内容は盛りだくさんで、収録されている作品は、連続ドラマをはじめ、公衆便所コント、料理講座などなど。さらにオマケとして、『寂しい時の一人カルタ』なんてものまで入っているぞ。タイトルを見ただけでも楽しそうな雰囲気が伝わってくるでしょ?

特筆すべきは、山寺宏一がひとりですべての作品の登場人物、さらに効果音までを演じていること。しかも、構成、脚本はあの『イカ天』のスタッフが担当しているのだ。これでおもしろくならないわけが……ないよね、やっぱり。



⬆CDと小冊子で2800円[込]。問い合わせは☎03・3241・2035 日本ビクターまで。

Items

自在なコーディネートが楽しめるGジャンは何にでも合うアイテムなのだ

今どきの若者にとって、Gジャンは欠かすことのできないアイテム。何といっても、着こなしの幅が広いのが大きな魅力だ。とくに、落ち着いた色づかいのカラーGジャンなら、Tシャツはモチロンのこと、ネクタイ姿にも似合うぞ。

●FASHION ADVICE

Gジャンを上手に着こなしたいのなら、とくにサイズには気をつけていただきたい。基本的には、なかに重ね着をするようなジャケットではないので、シャツの上に羽織ってジャストサイズくらいがベストだ。あまりブカブカすぎるのはみっともないぞ。ジーンズのバックラベルが隠れるぐらいの丈の長さってのが目安かな。重ね着をしたいなら、Gジャンの上に大きめのコートやジャケットを羽織ればいいのだ。



➡短い身丈のタイトなシルエット。古き良きアメリカの、オーセンティックなGジャンを再現。●USクラシック・ジャケット・A-01J ブラウン 8千900円



⬅どんなシャツでも合いそうな、生成りの白いGジャン。汚れが目立ちやすいのが難点なのだ。●USクラシック・ジャケット・A-01J ナチュラル 8900円 プレミアム・ウエスタンシャツ ワンウォッシュ 5900円



⬇最近はこのテのシャレたカラーが増えてきた。ちょっとドレスアップしたいときなんかにピッタリのGジャンだね。●USクラシック・ジャケット・A-01J レンガ 8900円 プレミアム・ウエスタンシャツ ホワイト 5900円

●問い合わせはエドウィン☎03・3823・5161

CD

TMN
EXPO



昨年発売された『RHYTHM RED』から、約1年ぶりのTMNのニューアルバムがリリースされた。某宝石会社のコマーシャルに使われて大ヒットした『Love Train』や、話題曲の『We love the EARTH』も収録されている。シンセサイザーを駆使した宇宙的な広がりを持つサウンドが、さらにスケールアップされた1枚だ。

●EPICソニー
発売中／3000円［込］

浜田省吾
EDGE OF THE KNIFE



●ソニーレコード
発売中
2千800円［込］

ラブソングばかりを集めたベスト3部作の最後を飾る作品。アルバム未収録曲を含む全10曲は、すべてフルアレンジが加えられ、ボーカルをロサンゼルスで録り直している。じっくりと味わいたい1枚。

マルコシアスバンプ
DYNAMIC WAS RUBY



●ビクター音楽産業
発売中
3千円［込］

独特のグラムロック世界に磨きをかける、メジャー第2弾。アコースティックなバラードあり、ブルースありと音楽の幅も広がり、聞きごたえがあるぞ。シングル『20世紀のミスキャスト』を含む全12曲。

布袋寅泰
GUITARHYTHM Ⅱ



●東芝EMI
9月27日発売
5千円［込］

先行リリースされた限定4枚組LPに続く、全24曲の2枚組CD。前作から約3年ぶりのアルバムだけあって、磨きのかかった布袋ボイスが冴えわたる。9月末には、待望の全国ツアーもスタート！

ゲームミュージック
悪魔城ドラキュラ



●キングレコード
発売中
3千円［込］

ついに『悪魔城ドラキュラ』シリーズもパーフェクトセレクションの仲間入り。立体音響システムという新手法を採用し、効果音や声などがさまざまな方向から聞こえてくるからオドロキだぞ。

ゲームミュージック
THAT'S ATARI MUSIC VOL. Ⅱ



●ポニーキャニオン
9月21日発売
2千500円［込］

アタリ不朽の名作『ガントレット』、『ガントレット2』を含む、アタリゲームミュージックの第2集。アメリカ仕込みのゲームサウンドだっ。アタリ・ロゴステッカーの大特典つきだぞ。

ゲームミュージック
マスター・オブ・モンスターズ



●東芝EMI
9月13日発売
2千500円［込］

同名ソフトのCD版。音楽監修にすぎやまこういち、作曲には、松尾早人を迎えて構成される。全曲にアレンジを加えた交響シンセ組曲とオリジナルゲームバージョンを収録するお徳用アルバム。

Video

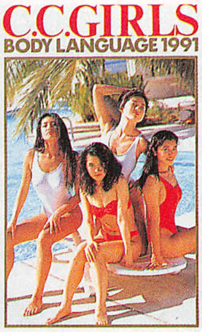
REBECCA BEST OF DREAMS THE VIDEO ONE・TWO



●ソニーレコード／ONE─59分、TWO─59分／発売中／各4千800円［込］

解散してしまった今も、根強い人気を保っているレベッカのメモリアルビデオ。『フレンズ』のヒットで一躍スターダムにのしあがった'85年から、'90年のラストコンサートまで、ライブフィルムを中心にまとめられている。1、2ともに10曲ずつ収録。

C.C.Girls ─BODY LANGUAGE─1991



●ポニーキャニオン
60分／発売中／1万94円［込］

セクシーヴィーナス、C.C.Girlsの初のオリジナルビデオ。日本美人大賞の準グランプリを受賞した彼女たちだから、品質は保証済み！ サイパンの美しい自然にも負けず劣らずの美しいボディーの4人に、生ツバごっくんなのだ!!

Books

内田康夫
漂泊の楽人



●講談社文庫／460円［込］

美しい駿河湾を望む町で起きる連続殺人に、名探偵浅見光彦が挑む。重要な情報がワープロの中に隠されているのだ。コンピューター世代の若者なら、探偵より早くワープロの謎を解けるはずだぞ。

グループ26編
F1なんでも雑学事典



●大陸文庫／500円［込］

ドライバーやチームにまつわる、さまざまなエピソードを中心に構成。F1マニアでなければ知らない情報が満載されている。F1をより楽しむために、ゼヒとも読んでおきたい1冊と言える。

ダニエル・ブアスティン
どうして一週間は七日なのか



●集英社文庫／550円［込］

時間や空間の意味を再認識させてくれる1冊。1週間が7日である理由のほか、時計の進化、地球の経度と緯度の起源など、歴史好きの人にもおすすめだ。ちょっとカシコクなった気分を味わえる。

MoviE

ブルース・ウィリスの遊び心に酔う大冒険活劇、『ハドソン・ホーク』!



スキだな〜、この手の映画って。〝ダイ・ハード〟マンことブルース・ウィリスの原案、主演にもかかわらず、アメリカじゃ総スカンをくったってウワサだけど、どうしてどうして、これがオフ・ビート(『バットマン』とかのハズシ気味の笑いのことね)ノリの好きな人間にはこたえられないおもしろさ！ 本筋はさておき、脇で大いに笑わせてくれるのだ。

まず、本筋というのが、スゴ腕の怪盗〝ハドソン・ホーク〟の活躍。この人、ほんとはまっとうな生活を送りたいと思っているのに、その特技が災いして泥棒稼業に逆戻り。CIAやら世界征服を企てる富豪夫婦やらに無理じいされて、あのレオナルド・ダ・ビンチが作ったというゴールド・マシン(黄金製造機)を動かす3つのクリスタルを探して世界中を飛び回るハメにおちいるのだ。





そう、このへんはファンタスティックなアドベンチャー・ムービー感覚。ゴールド・マシンや、同じダ・ビンチ作のハンググライダーがH・G・ウェルズっぽいフォルムで、すっごくかっこいいゾ。

で、モンダイは〝脇〟である。たとえば登場人物。ホークになにかとちょっかいを出すCIAエージェントがスゴイ。〝キットカット〟、〝スニッカーズ〟そして〝バターフィンガー〟に〝アーモンドジョイ〟というコードネーム。どこかで聞いたことあるでしょ？ そう、みんなアメリカじゃポピュラーなチョコバーの名前なのだ。コイツらがチョコを片手に突然現われ、ホークの足を引っ張るわけ。とくにサイコーなのがキットカットくん。この青年、カメレオン顔負けの変装の名人で、彫像にまで化ける神出鬼没ぶり。おまけにシャイなのかしゃべれないのか、つねに言葉を書いたカードをたくさん持っていて、それを見せてコミュニケーションをとるのだ。かわいい!?



ま、このキットカットくんで笑えなかったら、本作にはついていけないかもしれないけど、遊び心のある人なら、だいじょーぶ。じつをいうとわたし、この映画でウィリスのコメディー・センスを見直してしまったくらいなんだから。

渡辺麻紀

ハドソン・ホーク
公開中

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

今、『FFⅣ』をやっている。うーむ、音楽がかなり良いねえ。音楽だけ聞くと『アクトレイザー』のほうが良くできていると思うが、ここぞという場面に、ここぞという曲が聞けて、演出としての音楽が感動的波紋の嵐。とくにダンジョンの音楽が好きだ。

私は『Ⅲ』の最後の、これでもか〜っと長いダンジョンに対しては肯定派だ。それまでの比較的楽な、楽しい道のりはすべてこのつらく苦しく長い戦いのためにあるのだ。今回はまだ半分もいってないが、親切なゲーム展開が続いているのでラストが怖い。



それにしても、『FF』の主人公はよくしゃべる。自分がしゃべり、動き、流れるようにストーリーが展開していくのがこのシリーズの特徴でありましょう。『Ⅳ』は以前にも増してよくしゃべる。話すこと自体には文句はつけない。が、んが、死刑！ 今ひとつおしゃべりの内容に納得がいかないところがあったからだ。あまり子供っぽくしゃべると、せっかく築き上げてきた気品が落ちる。それに、一瞬なにを言っているのかわからないところがあった。すっとんきょうなことを言いやがって、カインこいつバカじゃないのと思うところもあった。

私の意見として、もっと格式ばったことを言わせたらどうだろうかと思う。たとえば「たすけなどいらん。わしひとりでやっつける！」じゃなくて、「あいや、助太刀無用。みども単独にて成敗いたさん」とすれば、ほらとってもお上品。

ちなみに、私のセシルの名はフェラーリ。マセラティやデ・トマソ、ランチアだっている。パロムとポロムはミウラとイオタだっ！



⬆『アドバンスド大戦略』を終えないうちに、『FFⅣ』にもはまってしまったらしい。

School

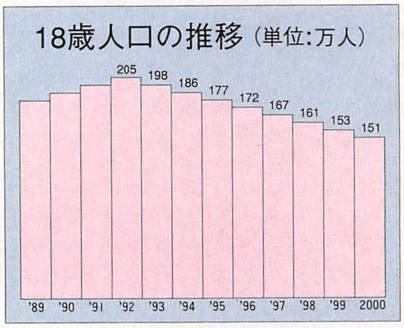
大学　全国大学PR戦線異常あり!?

“冬の時代”に備える各大学の戦略とは?

日本の大学に“冬の時代”が訪れようとしている！　というのも、日本の若年齢層の人口が年々減っているからなのだ。現在18歳の人をピークに、年齢が若くなるほど人口も少なくなっているんだって。つまり、大学の受験者数が年々少なくなるってことなんだよね。

これは、大学の門がだんだん広くなっていくってことだから、これから大学を受験しようとする人にとってはうれしいことだよね？　でも、逆に大学側にとっては、お客さんである学生の争奪戦が激しくなることを意味しているのだ。実際、さまざまな工夫をして学生を集めようとする大学が現われてきているぞ。

まず、受験のしやすさをアピールしているのが東海大学。'92年度から、理、工、文、海洋、開発工学の5学部で、受験日自由選択方式を導入することになったのだ。この方式は、3日ある受験日のうち、好きな日に試験が受けられるというもの。また、同じ学部を3日続けて受験することも可能なのだ。その場合は、一番いい成績を採用することになるんだって。



➡'93年度以降、受験者の人口は激減する。倒産する私立大学も出てきそうだ。

また、受験生の交通費を負担してくれるのが、亜細亜大学。二次試験を受ける遠隔地の学生だけが対象だけど、地方の人はかなり受験しやすくなるはずだ。

予備校の推薦で入学できる大学も増えているぞ。なかでも白鷗大学は、2浪までなら予備校推薦を受け付けてくれるのだ。浪人生にはうれしい制度といえるよね。


➡店の名前は、ジャストプラザ。一坪ほどのコーナーだけど、場所が原宿だから知名度アップには最適かもね!?

PRに関して、ユニークな方法をとっているのが城西大学。'90年の秋に、原宿の竹下通りに面したビルにPRショップを開設したのだ。ここでは大学の紹介ビデオを流したり、パンフレットを配布したりと、サークルの勧誘みたいな明かるいノリでPRにはげんでいる。

うーん、すばらしい努力！

どの大学を見ても、ひと昔前には考えられなかったようなアイデアばかりだよね？　ここまで何でもありだと、将来は学生に対する勧誘方法がさらにエスカレートするんじゃないかって気もしてくる。たとえば、入学者全員にワープロをプレゼントするとか、講義のショーアップ化をはかるとか……。こうなると、予備校と大学の区別がつかなくなっちゃうけど、可能性としては十分ありそう。

でも、自分の進みたい道に合った大学が一番ってことを忘れずに。

労働　日本の高校生は仕事に無関心?

日米、アルバイトする高校生の意識の差

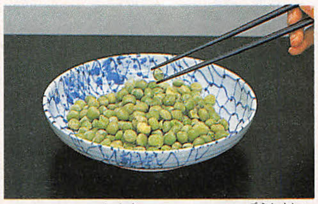
日本とアメリカの高校生、それぞれ約1000人を対象に、学生援護会がアルバイトの実態調査を行なったのだ。この調査結果で興味深いのが、日米両国におけるアルバイトに対する意識の違い。“アルバイトをするときに重要視していること”の項目で、日本では“賃金が高いか”、“精神的にきついか”が上位だったのに対し、アメリカでは“同僚とうまくやっていけるか”、“志望する仕事に関係しているか”が多かったのだ。日本の高校生って目先のことしか考えてないみたいで、なんだか情けない!?


➡意識はどうあれバイトが経験値アップに役立つのは事実。

調査　今の小学生は本当に不器用なのか?

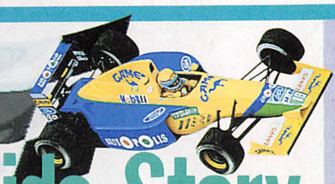
箸を正しく使える小学生はたった1割！

約800人の小学生を対象にした、子供の生活科学研究会の調査によると、きちんと箸が使える子は1割しかいないことがわかった。調査方法は、煮た大豆、手でちぎったコンニャク、1センチ角の豆腐など、10品目の食品を箸を使って入れ物に移しかえるというもの。まあ、大人でもつまみにくいものばかりだから、合格者が少ないのも無理はないか？　毎年実施されているこの調査によると、合格者の率は年々下がっているそうだ。将来、箸がきちんと使えるだけで隠し芸になる時代が来るかも……。

➡箸を正しく持つことができる子供も、全体の1割しかいなかったそうだ。


SCHOOL関連ニュース大募集　学校ではやっていることや問題になっていることを大募集！　採用者にはもれなく1000ガバスをプレゼント！　ファミ通編集部スクール係まではがきを送ってね。あて先は180ページを見てちょ。

FORMULA 1 Inside Story



文：すがやみつる

●シューマッハ、活躍

交通事故のイザコザから、相手のタクシー運転手に護身用催涙ガスを浴びせたジョーダンのガショーが、ロンドンで懲役18ヵ月の判決を受けたため、昨年からSWCメルセデスで活躍しているミハエル・シューマッハがベルギーグランプリで代役デビュー。決勝こそスタート直後にリタイアしたが、予選は7位からのスタート。新人としては素晴らしいできで、注目を集めている。

●来年もアメリカ開催

観客不足から開催が危ぶまれていたアメリカグランプリが、来年もフェニックスで行なわれることになった。日本からの観客動員を目的に、日本の雑誌にも広告を出すとのこと。決勝は3月15日だ。

●アンドレッティF1を断念

F1入りをめざしていたアメリカ、インディカーのエース、マイケル・アンドレッティは、来年のF1参戦を断念してアメリカにとどまることになった。マンセルとパトレーゼがウィリアムズへの残留を発表。これによりセナがマクラーレンにとどまることが濃厚となったため、アンドレッティのマクラーレン入りが困難になったからだ。ほかのチームとの話もあったようだが、アンドレッティは一流チームでなければ意味がないと、これを断わったらしい。インディカーチームの契約は1年のみで、'93年には再びF1をめざすとのこと。

イタリアグランプリの見所はココ！

イタリアグランプリの開催されるモンツァは、1周5800メートルの直線をシケインでつないだコース。ドイツグランプリのホッケンハイム以上にスピードの出る高速サーキット。したがって、トップスピードの出るホンダエンジンには有利なコースのはずだ。だがドイツグランプリでもウイリアムズ・ルノーにしてやられたマクラーレン・ホンダ。その後の改良の真価が問われるはず。

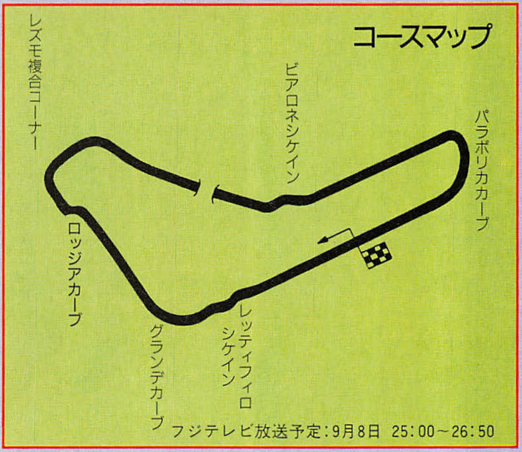
ドイツではウイリアムズ・ルノーだけでなく、フェラーリも上昇の気運を見せていた。イタリアでは新型の643も煮詰まってくるころ。ドイツでもリアウィングに3枚翼を試すなど、いろんなトライをしていたが、もともとシャシーのバランスは、マクラーレンよりもいいだけに、あなどりがたい。

また、ここはセナにとっては不運なコース。'88年には1位走行中にJ・L・シュレッサーとぶつかってリタイア。'89年も1位走行中にラジエーターに穴が空いてリタイア。マクラーレン移籍後の3年目の昨年になってやっと初優勝と、あまり相性がいいとはいえないようだ。

サーキットデータ

決勝開催日
9月8日

全長
5800メートル
周回数
53周
予選レコード
1' 22" 533
アイルトン・セナ
本選レコード
1' 26" 254
アイルトン・セナ



加藤博一の代打一発！



セリーグ優勝の行方

いよいよシーズンも中盤に突入して、ペナントの行方がほのかに見えてくるようになった。とくにセリーグは、星野監督率いる中日が猛烈な頑張りを見せ、8月25日の時点で2位広島に3.5ゲーム差をつけて首位に立っている。だが中日には、首位でオールスターを折り返したシーズンは、優勝したことがないという嫌なジンクスがあるのだ。それを覆して優勝するには、チームをひとつにまとめるなにかが必要だろう。中日の場合のそれは、間違いなくケンカ野球だ。というよりも、そこから出てくる闘志だ。現にあんなにも好調だったヤクルトが、優勝戦線から脱落していったのは、勝つという闘志が持続できなかったからなのだ。たとえば、波に乗っていた時期にはバートサスが中日の小松崎にぶつけたりしようものなら、すぐさま両軍入り乱れての運動会がはじまっていた。ところがいまは、ぶつけても、まず帽子を脱いで謝る姿が見られる。これでは、中日の思うツボだ。ケンカ野球のイメージが先行すればインサイド攻めが減って、結果的に星野中日に有利な展開となってしまう。闘志なきチームに優勝の芽はない。だが、まだ友情と闘いは別とばかりに買って出た、山本広島がいる。星野中日とのデットヒートは、かなり見ものである。



⬅他のチームより、比較的若い選手が多い中日にとって、落合の技術と経験は大切なものだ。



太陽系太古に伝わる叙事詩——

遥かなる昔。現在の人類誕生以前、水球、火球、空球、と呼ばれた3つの惑星に超科学文明が存在した。ある日、突然侵略者があらわれ、3つの惑星に襲いかかった。それまで互いに戦争を繰り広げていた彼らだったが、新たな脅威に共同で挑むため、三種の超攻アーマーを開発した。これは太陽系太古に起きた、長く激しい戦いの記録である。


XARDION
超攻合神 サーディオン



Jr.ネーミング・キャンペーンの当選者発表

前回のアスミッくんJr.のネーミングに、13,465通ものご応募ありがとうございました。検討の結果、アスミッくんJr.の名前が以下に決まりました。

「りゅう太郎」です。

「りゅう太郎」の名づけ親、ピッタリネーミング大賞は京都市の田村護くん(16才)です。おめでとうございます。パチパチパチ。田村くんやりぃ！その他の賞の当選者は、商品の発送をもって替えさせていただきます。


JALECO
アーケード版から移植!
ジャレコ スーパーファミコン第3弾
SUPER
E.D.F.
EARTH DEFENSE FORCE
アギーマ帝国を撃て!! 地球を救え!!
本格派シューティングゲーム、ついに登場。
地球征服をたくらむ「アギーマ帝国」に、最新鋭機XA-1でアタック!
レベルをアップすることによって多彩な武器を選べ、臨場感あふれるシューティングを実現。
本格的宇宙バトルを体験するときが、いよいよやってきた!
10月25日発売 定価8,700円(税別)
スーパーファミコン用ソフト
SUPER E.D.F.グッズプレゼント!
SUPER E.D.F.発売を記念して、
抽選で合計1000名様にオリジナルグッズをプレゼントするよ。
景品/①オリジナルシングルCD(740名様)
②マグカップ(200名様)
③スタッフジャンパー(40名様)
④上記3商品のセット(20名様)
応募の仕方/官製ハガキに、君の好きなマンガやアニメのタイトルとヒーローの名前を書いて、住所・名前・年齢・電話番号を記入して送ってね。
あて先/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
ジャレコ本社 SUPER E.D.F. プレゼント係
しめ切り/平成3年11月15日消印有効
人気キャラクターが大活躍!
つるピカハゲ丸(仮称)
©のむらしんぼ・小学館・テレビ朝日
10月発売予定 価格未定
ファミコン用ソフト
電話でイベントの情報が聞けるイベントテレホン
毎週水曜日 東京 03-3708-4871
テクニカルポイント搭載
燃えプロ!'91 最強編
燃えプロシリーズ第5弾
11月 発売予定 価格未定
ファミコン用ソフト
スタッフ募集中!
遊びも仕事も夢中にさせるジャレコです!
ジャレコでは、ただ今、スタッフを募集しています。
【職種】1 ゲームサウンドクリエイター 2 ゲームソフトプログラマー 3 ゲームデザイナー 4 キャラクターデザイナー
【給与】当社規定により優遇 【休日】完全週休2日制
【応募】電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい 面接日は相談に応じます
担当 人事課 TEL.03(3708)4815
©1991 JALECO LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコン
スーパーファミコン は、任天堂の商標です
株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871/大阪06(385)0801
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表) ●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)



SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
バトルコマンダー
八武衆、修羅の兵法
12月発売予定
スーパーファミコン用ROMカートリッジ 8M+256K S-RAMバックアップ付き
予価¥9,800(税別)
みなさまよーく ご存知のここが戦場 です。
COMMANDER
© 創通エージェンシー・サンライズ・ダイナミック企画・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN


THE最強
ザ
さい
きょう
こいつがSGの常識を超えた!!
シミュレーションゲーム
今ここに、シミュレーション最強のゲームを発表しよう。名付けて「バトルコマンダー」〈八部衆、修羅の兵法〉。単調になりがちな戦略シミュレーションにアイテム、レベルアップ等を取り入れ、R.P.Gの雰囲気であきのこないキャンペーンシステムを完成。プレイヤーが考えてる間にも敵は攻めてくるリアルタイム・シミュレーション方式を採用し、パラレルシナリオで30以上ものシナリオが楽しめる。バトルシーンは3D回転・拡大縮小グラフィックで迫力の展開を見せる。内乱、クーデター、スパイ、天変地異などイベントも豊富。キャラクターは人気のスーパーロボット総勢80種以上。スーパーファミコンならではのスピードと高度なグラフィックでプレイヤーを圧倒するのは間違いなし!!
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

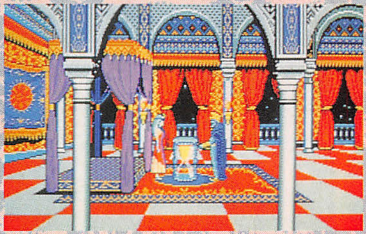
待望の
SUPER CD·ROM²ソフト第1弾！

PRINCE of PERSIA™

プリンス・オブ・ペルシャ



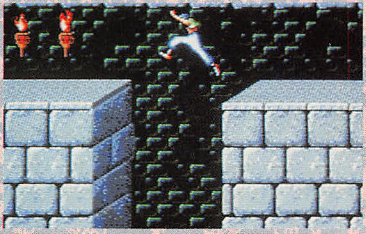
かつてPC-98版やX68000版で一大センセーショナルを巻き起こした名作が、リバーヒルソフトのSUPER CD·ROM²第一弾ソフトとして帰ってくる！人間の動きをリアルに再現したアニメーションや、一寸先は闇の危険トラップなど、思わず満足・納得・ハマりまくりのアクションAVG。1991年秋—。さらに熱く、ペルシャ・ブームが吹き荒れる!!



▲姫は宮殿の最上階に幽閉されていた。



▲容赦ない攻撃が青年の行く手を阻む。



▲姫のため、命をかけて決死のジャンプ！

11月8日発売・価格￥6,800(税別)

RIVERHILL SOFT
株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217



スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
FTL
Victor
ダンジョンの本当の恐さを教えよう！
大魔道士グレイロードから分裂し人類の破滅を企むロードカオス。
彼の野望を打ち砕くためにアナイアス山にある
ダンジョンに多くの勇者が送り込まれた。
しかしロードカオスは立ち向かってきた勇者たちから
24人を選び魔法の鏡に閉じ込めてしまった。
彼らを復活させロードカオスの野望を阻止するために今、
最後の勇者が送り込まれようとしている。
世界中をダンジョンパニックにおとしいれた
興奮のRPG間もなくスーパーファミコンで登場！
今までに体験したことのないリアルタイムの恐怖。
プレイヤーの選択にゆだねられる行動様式。
頭脳と勇気をためす罠。なにもかもが初めての経験に違いない。
ダンジョン・マスター
11月
発売予定
8M＋256SRAMバックアップ
＋
機能拡張LSI(DSP)使用
希望小売価格
¥9,800(税別)
© 1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
スター★ウォーズ
映画の興奮がよみがえる！
映画史に燦然と輝く「スター・ウォーズ」のストーリーそのままに
壮大なスケールで展開するアクション・ゲーム
2M
希望小売価格 ¥6,700(税別)
10月発売予定
TM & © 1991 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
LUCASFILM GAMES
イースIII
ワンダラーズ フロム イース
この感動を多くの人に・・・だからファミコン版
横スクロールのアクション性を強調した人気RPGシリーズの第3弾、発売間近。
3M＋バッテリーバックアップ
希望小売価格 ¥7,500(税別)
いよいよ9月27日発売
© 1990 日本ファルコム © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Falcom
発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

警　告

1991.11.Xdayより

キミのPARTY ROOM 21

遊び時間を独占する。

場所は日本。時は世紀末、一九九一年十一月のXday…。
この日ゲーム業界は、超ミラクル激震でビックリガエルだろう。
それはコントローラーを握るキミの手にも伝わるはずだ。
今までにない興奮、スリル、迫力、楽しさ、感動…の激震が。
キミたちに言っておく。
心あるゲーマー諸君に告げておく。
その震源地は『パーティールーム21』。
今はそれだけを警告しておこう……。

PARTY ROOM 21

株式会社ヨネザワ パーティールーム21事業部　〒111東京都台東区浅草橋3-16-6　ソフト係 03-3865-0021（直通）

PC Engine PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

シミュレーションの新しい常識で綴る、
遥かなる星間興亡史。

CD-ROM²の世界がさらにエキサイティングになる!

SFスペースファンタジー
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム

Super Schwarzschild
シュヴァルツシルト

巨大な渦状を呈し、誇らしげに光り輝く大銀河、「シュヴァルツシルト」。その辺境に散らばる小宇宙の中に十数個の国々からなる「ソマリ」という名の星系があった。この数十年、銀河中枢の争いに巻き込まれることもなく、大過ない日々を送ってきたこの星系に、戦いの火の手があがろうとしていた。星系西部に位置するふたつの国が希少金属の発掘権をめぐり局地的ではあるが武力衝突を起こしてしまったのだ。平和的解決に向けて、とある国王が仲介に立つことを表明、和平への準備を進めていた。しかしその国王の治める国で反乱がおこり、一発の凶弾が国王と和平を亡きものにしてしまった。突然、国王を失った臣民達の国はオーラクルムという。王には国元を離れ留学中の皇太子がいた。民たちは急ぎ、迎えの船を皇太子の元へ向かわせた。

年末発売予定・¥7,800

SLGの常識が変わる「シナリオシミュレーション」は、RPG+SLGのおもしろさ!
これはつまり「ハズレのないアタリくじ」だ。

【いままでのシミュレーションゲームとはどのように違うの?】
シミュレーションゲームのシナリオ設定というのはプレイヤーがゲームを始めるまでの最初の状況、あるいはその状況に至るまでのお話。で、ゲームを始めてしまえばあとはプレイヤーのやり方によってお話の続きが出来上がっていくという、つまりプレイヤーのゲームのやり方そのものが結果的にシナリオになるよと言うシステムだった訳です。
ところが、ぎっちょん！KOGADOの提案するシナリオシミュレーションというのは最初のシナリオ設定だけではなく、プレイヤーがゲームを始めた後にも多くのイベントが用意されており、RPGのようにゲームの途中途中で色々な出来事がプレイヤー自身の周りで起こって行くのです。
【では、なぜそのようなシステムが面白いのか?】
はっきり言って、「シミュレーションゲーム=マニアックでめんどくさそう」というマイナーなイメージが強かったのですが、プレイヤーがどの段階で何をするとどんなハプニングが起こるというイベントが多数設定されているシナリオシミュレーションでは、ドラマチックなゲームシナリオをRPGのように最高の状態でプレイできるという訳です。
つまり、感動のドラマになるかどうかはプレイヤーのあなた次第というのではなく、誰がプレイしても、必ず感動巨編が味わえるという
「ハズレのないアタリくじ」なのです。
もっとも、シナリオ次第では逆にアタリのないハズレくじとなる場合だってあり得ますのでお求めの際は
「工画堂スタジオの *Super* Schwarzschild」
とはっきりご指名ください。

Super Schwarzschild
PCエンジンCD-ROM²発売記念
「プロモーションビデオプレゼント」

工画堂スタジオでは、「*Super* Schwarzschild」PCエンジンCD-ROM² の発売を記念して、 毎月抽選で300人、合計1200人の人に *Super* Schwarzschildプロモーションビデオをプレゼントします。

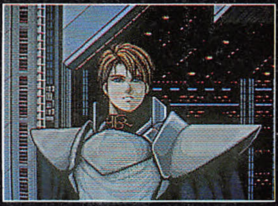
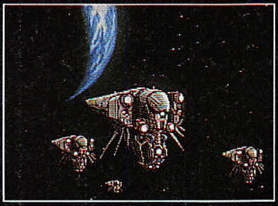
締切：9月から12月までの毎月15日が締切(当日の消印有効)

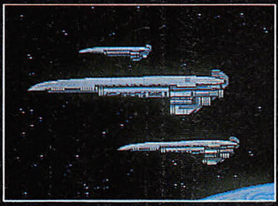
応募方法：官製はがきの裏面に、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業と、①②の質問の答えをご記入の上、下記の宛先までお送りください。
①KOGADOのゲームを遊んだことがありますか?遊んだことのある人はゲームのタイトルを書いてください。
②あなたが今まで遊んだゲームの中でいちばんおもしろかったゲームの名前を書いてください。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂スタジオ
「*Super* シュヴァルツシルト ビデオプレゼント」係

※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

■感動のオープニングアニメーション



■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■工画堂スタジオの商品やゲーム内容に関するお問い合わせは、右記ユーザーサポートへお気軽にどうぞ。
■工画堂スタジオでは開発スタッフ(正社員・契約社員・アルバイト・テバッガー)を募集しています。
興味のある方は人事課(TEL:03-3353-7722)までお電話ください。

KOGADO Software Products

㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11
ユーザーサポート TEL 03-3353-7724

ねこさんちーむ

資料請求券
FC通信9・6号

君の持ち馬はオグリを超えられるか?!

めざせ!獲得賞金

¥1000000000(じゅうおくえん)の最強馬

名トレーナーが5人。持ち馬の能力をアップさせよう!
(本格的な馬主気分が味わえる。)

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは、任天堂の商標です。

9月20日 発売予定

土日はお父さんに貸してあげよう。おこずかいがアップするかも?
(JRA競馬の本格的予想モード付き。)

大レースを勝ち抜くのは、すべて君の腕しだい!
(エキサイティングなホースレースが楽しめる。)



WINNER'S HORSE

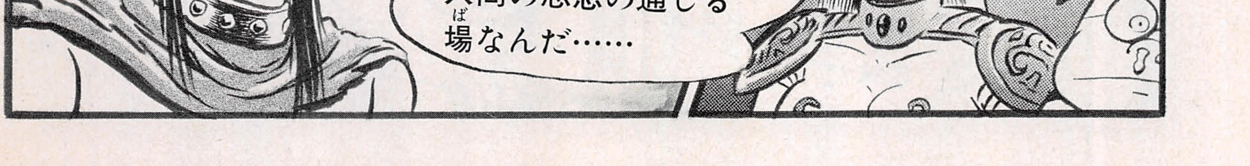
定価4,000円(税込)
(バックアップメモリ付)

youngメサイヤ MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)9時〜18時

スタッフ募集
- TVゲームの画面データ作る人
- アニメシーンの原画、動画描く人

経験者に限る。お問い合わせは池田まで
03-3486-6588へダイヤルだ!





チップコラム

RPG世界のモンスター



●オーガ　一般に人食い鬼のことをオーガと総称する。日本の昔話に登場する赤鬼や青鬼も、オーガの類に含まれるといってよいだろう。性格はきわめて凶暴で、山に住み、道に迷った人間を捕まえて食べる。中には、ある程度の知能を持ち、武器や防具を使いこなすものもいる。そういったオーガは集団のリーダーとなり、何匹もの部下を従えていることが多い。『ウィザードリィ』では魔力を持つものも登場する。

チップコラム

RPG世界の
モンスター



●ガーゴイル　キリスト教寺院の屋根に、魔除けとして醜い怪物の像が置かれていることがある。これがガーゴイルだ。モンスターであるガーゴイルも、その体は石でできているようで、動かなければ彫像のように見える。

しかし、一度動き出すと、背中の翼です速く宙を舞い攻撃してくる。性格は執念深く、相手が死ぬまで攻撃の手を止めない。『ドラクエ』シリーズを初めとして、多くのＲＰＧに登場している。





チップコラム

RPG世界のモンスター



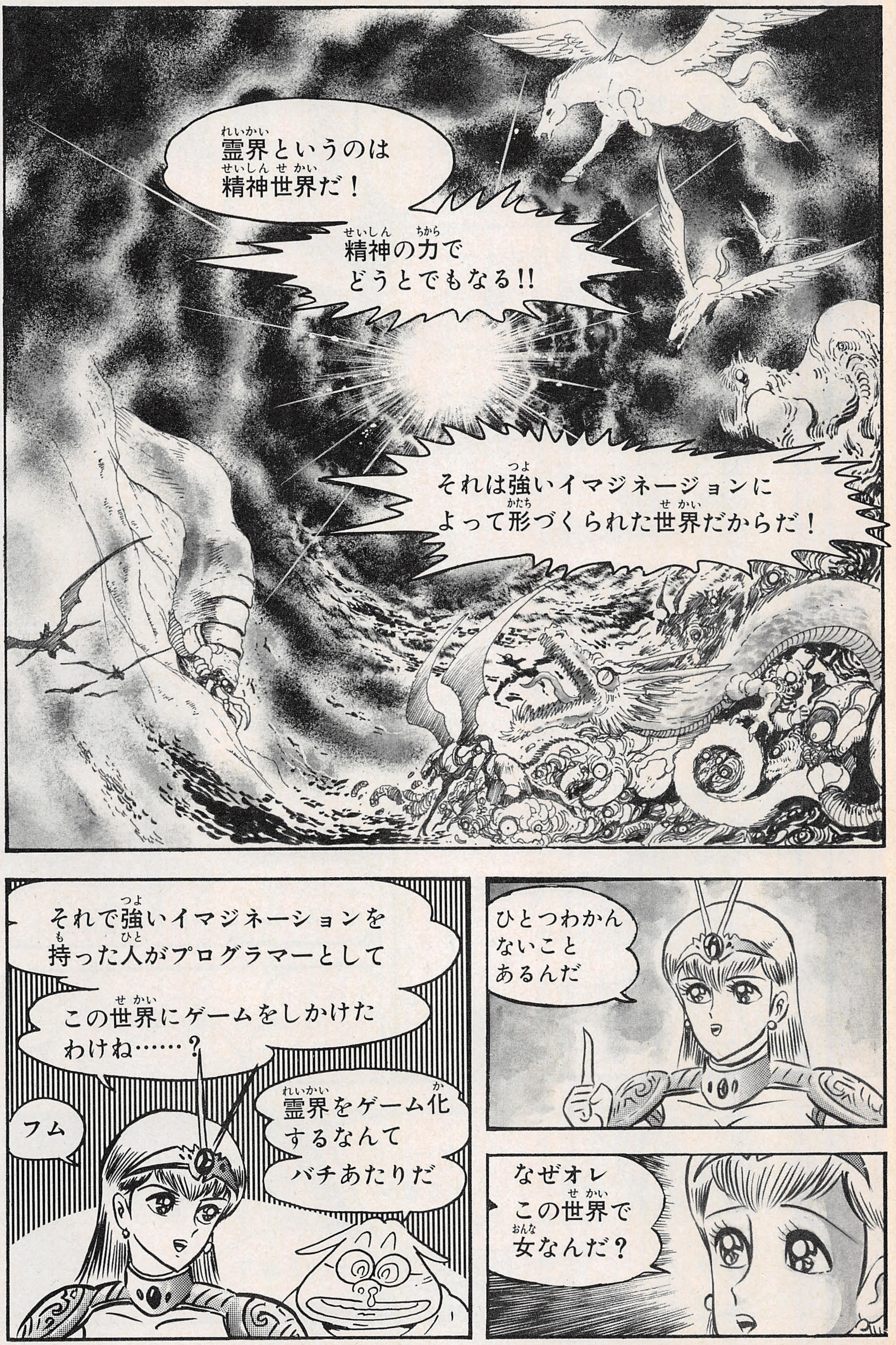
●ケルベロス　地獄の入り口を見張る番犬。3つの頭を持ち、首のまわりには無数の蛇がはえている。蛇は猛毒を吐き出し、その毒が地中にしみ込んで生まれたのが毒草トリカブトといわれる。地獄の門をくぐって地獄へと向かう者にはしっぽを振って出迎えるが、逃げ出そうとする者には、するどい牙で襲いかかり命を奪ったという。『女神転生』、『ヘラクレスの栄光』などに登場しているモンスターである。

チップコラム

RPG世界のモンスター



●コカトリス　古スペイン語でワニを表わす〝ココトリス〟が語源。時代によって、その形態は次々と変わって伝えられた。紀元1世紀ころまでは蛇の姿をした怪物といわれていたが、中世になると鶏とトカゲを合わせたような姿となっている。強力な毒を持ち、コカトリスを槍で突き殺した者は、毒が槍を伝わって体内に入り死んでしまったという。RPGのモンスターとしては『FF』、『ウィザードリィ』に登場する。





チップコラム

RPG世界のモンスター



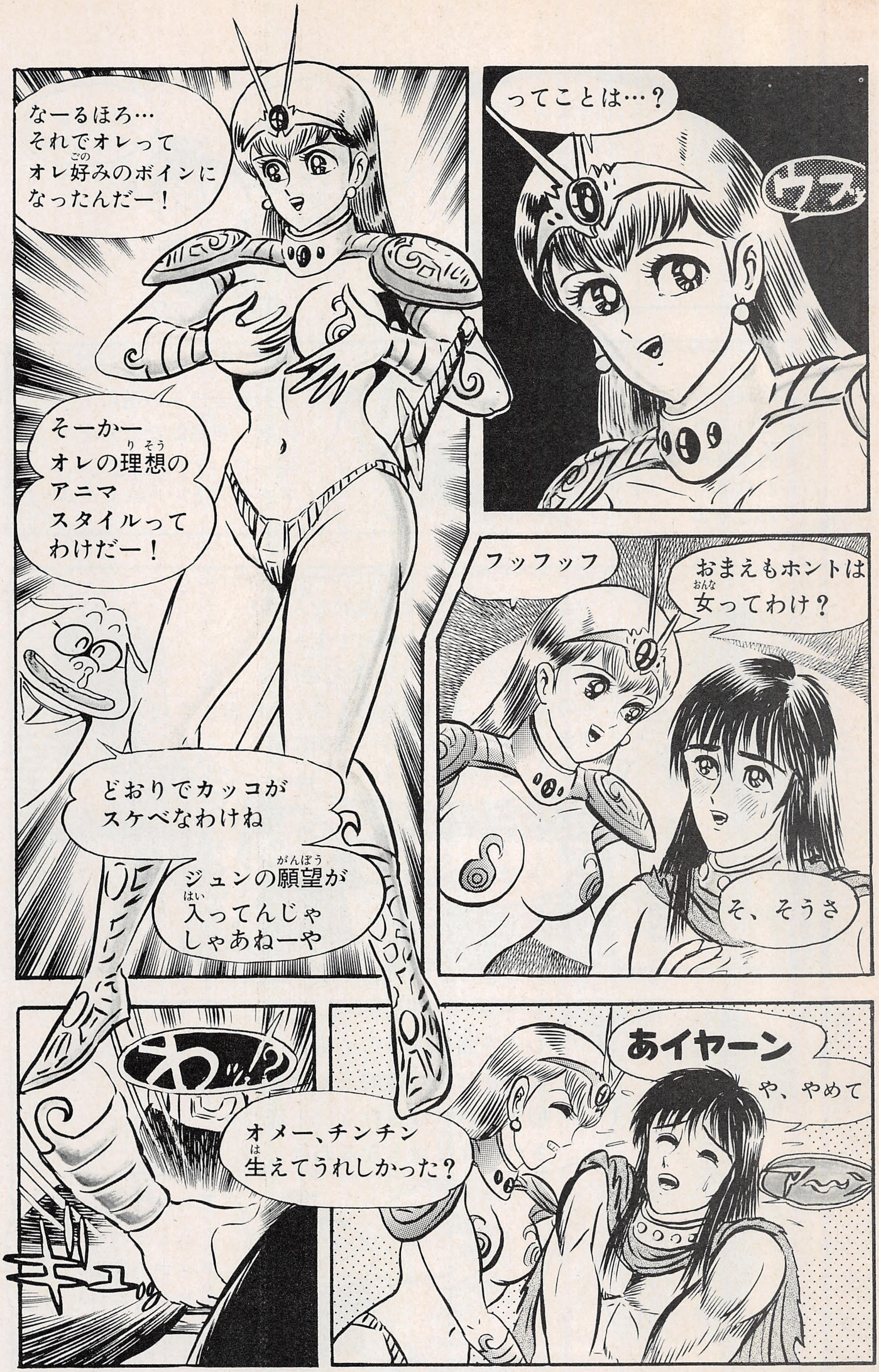
●ケンタウロス　ギリシャ神話に登場する上半身が人間、下半身が馬の怪物。紀元前6世紀ごろ、ギリシャのテッサリア地方に住む人々が騎兵隊に襲われたとき、騎兵隊を半人半馬の怪物と錯覚したという話が起原となっている。ケンタウロスということばはラテン語で槍やこん棒を意味し、実際にケンタウロスが戦うときにも槍やこん棒を好んで使っている。『FF』や『女神転生』でよく見られるモンスターである。

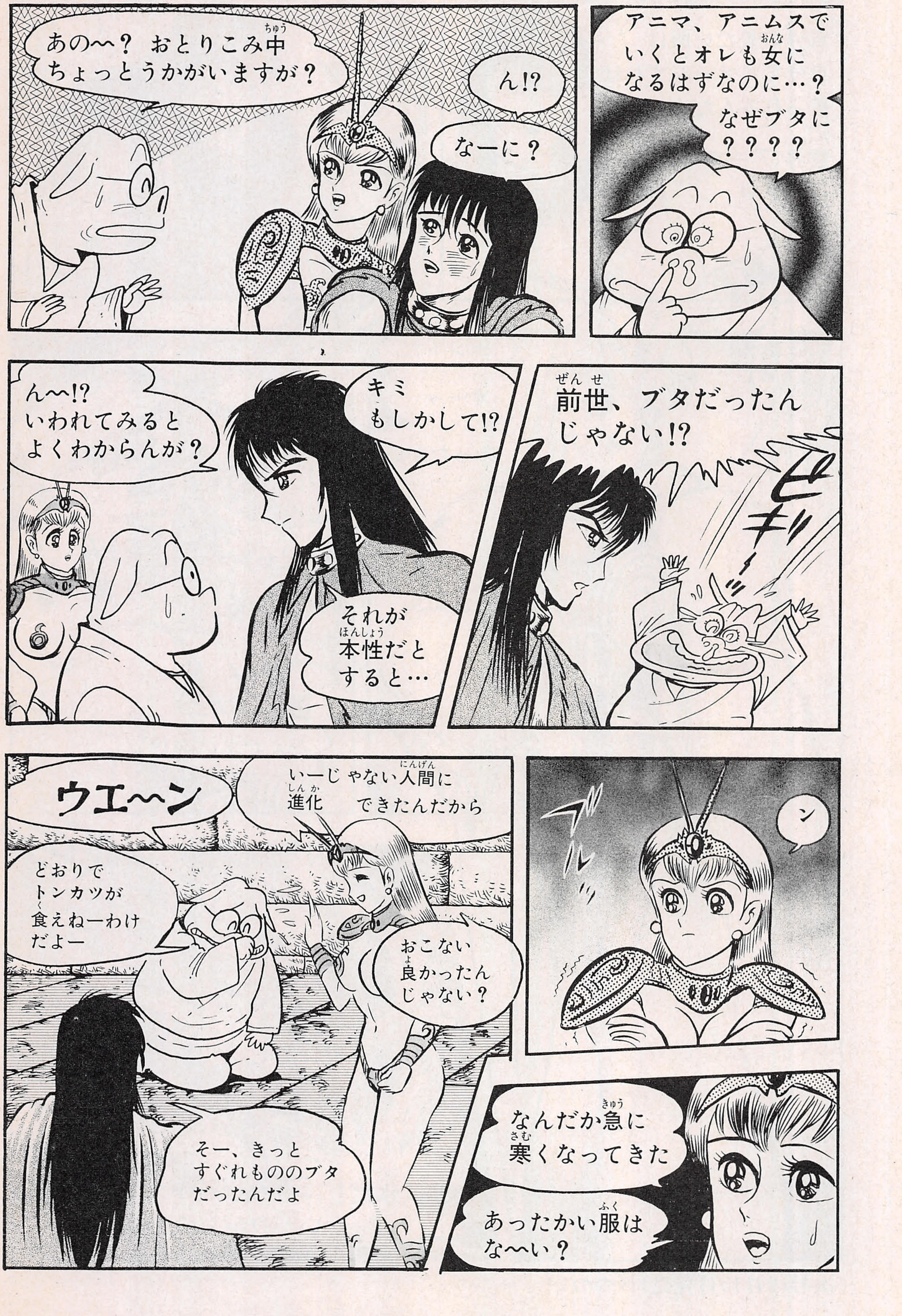
チップコラム

RPG世界のモンスター



●ゴルゴン　ギリシャ神話のゴルゴン3姉妹の名前に由来する。3姉妹とはメデューサ、ステンノー、エウリュアレーで、もっとも有名なのがメデューサである。ゴルゴンの姿は、頭髪が蛇、牙はイノシシ、腕は青銅というもの。背中には黄金の翼がはえていて、自由に飛び回ることができる。切れ長の目からは魔力が放出され、目を合わせた者の体を石に変化させる力を持つ。『FF』、『ウィザードリィ』などに登場。





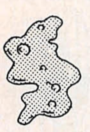
チップコラム

RPG世界のモンスター

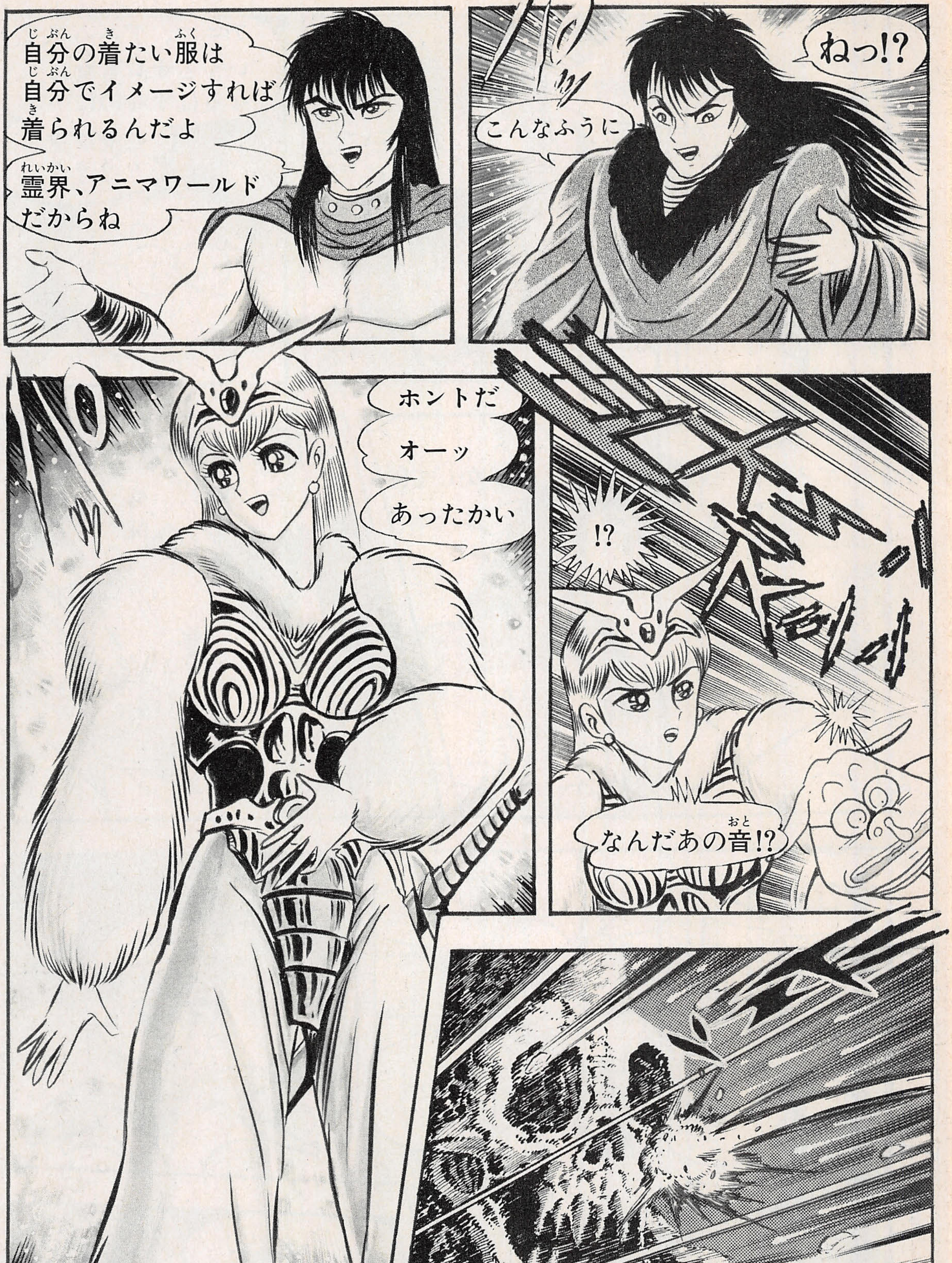


●ゴブリン　背が低く、醜い顔をした鬼。家の隅や馬小屋、洞窟などの暗くてジメジメした場所を好み、人を驚かすことを趣味としている。ゴブリンという言葉は、ドイツに伝わる妖精『コボルト』の名が英語に変化したもの。コボルトとはギリシャ語で子供という意味だ。ヨーロッパでは母親が「悪いことをするとゴブリンが来るよ」と子供をしつけているという。『FF』『ウィザードリィ』のザコキャラとして登場する。

チップコラム
RPG世界のモンスター



●スライム　おもに洞窟などの湿気の多い場所に住む。天井に張りついて、人間が下を通ると顔めがけて落下する。ネバネバした体で鼻、口をふさぎ窒息死させるのが得意技である。どんなに力の強い者が剣で切りつけても、分裂するだけでダメージを与えることはできない。炎で燃やしてしまうか、魔法で攻撃するしかないだろう。『ドラクエ』のスライムがあまりに有名になってしまったが、『FF』にもプリンという名前で登場する。



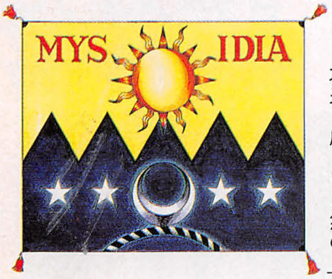
次号(9月13日発売)へつづく!

魔法体系の起源に迫る

FF新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)

〈第8号〉
平成３年(1991年)９月20日発行



平和を愛する魔道士たちが住む 神秘の国ミシディア

今週は『ＦＦⅣ』における魔法の歴史にスポットを当ててみよう。『ＦＦⅣ』での魔法はすべてミシディアで開発されたといってもよい。魔法の歴史はミシディアの歴史でもあるのだ。写真左にあるミシディアの紋章には、伝説からとられた〝闇と光〟の図案の下に、白魔法と黒魔法の融合を示す輪が描かれている。

ミシディアの歴史には、古の魔法の時代と新しき魔法の時代のふたつがある。本来、厳しい自然のなかで生き抜くための精神修養の成果が魔法だった。津波を静めるためのブリザドが完成されて以来、ファイア、サンダーが続いて完成され、魔法国家としてのミシディアが確立していった。

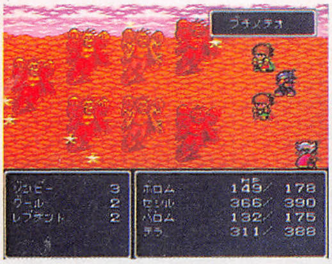
しかし、自分の力を誇示するためだけに強力な魔法を開発する者も増え、ついに、魔法の暴走により多くの犠牲者を出してしまう。当時の長老、賢者ミンウはすべての魔法を封印し、古の魔法の時代は終わりを告げた。

ミンウが死んで数十年後、大津波が村を襲った。突然、ミンウの声が天に響き、大津波を静めた。それ以来、ミンウの声より授かるという形で魔法を修得する者が現われた。新しい魔法の時代の始まりである。ただ、修得できるのはごく初歩の魔法に限られていた。

さて、古の魔法の時代、黒魔法による無意味な殺傷が続いたとき、ひとりの女性が現われた。彼女が負傷者に手をかざすと、たちまち傷は癒えていった。白魔法の誕生である。その女性は白魔道士の先祖にあたるわけだが、名前は伝わっていない。

このように、白魔法と黒魔法は発生時期が異なっている。だがそれ以上に原理そのものも違う。相手を助けたい、という術者の心そのもの、つまり精神力をエネルギーとし、相手の生命力に働きかけているのが白魔法だ。一方、黒魔法は破壊衝動をもとに、知性を用いて呪文を制御しているのだ。

現在のミシディアでは、魔法を究めようという魔道士はひとりもいない。長い平和の時代が続き、彼らも争いを好まない性格になってきたのだろう。



➡ふたりがけがきまった！　ミシディア出身者中心のパーティー。どうりで魔法が強いわけだ。

こんなにいる ミシディア出身者

ここでミシディア出身者の素顔に迫ってみよう。テラは若くして古の魔法を次々と復活させ、ミンウの再来とも言われた。だが彼も魔法を暴走させてしまう。魔法研究をやめた彼はミシディアを離れ、普通の女性と結婚、平和に暮らしていたのだ。

パロムとポロムは有名だろう。物心つくまえから自力で魔法を覚え、親を恐れさせた。ふたりは長老に預けられ、本格的な修業の最中である。

意外なのはローザの母だ。彼女は白魔道士としてバロンに渡り、当時ナイトだったバロン王を助け、ともに戦った竜騎士と結婚した。ローザの優れた能力は、ミシディアの血から来ているわけだ。



質問やデータ大歓迎！　1000ガバスをプレゼント。編集部ＦＦ新聞係まで。

▼ＦＦなんでも図鑑

⬅消費ＭＰは５。序盤、ゾンビーやレッドマシュマロの退治に不可欠。

ファイア



『ＦＦ』の全シリーズを通して、黒魔法の基礎とされる魔法。術者の知力エネルギーによって空気などの分子を加速し、発生する高熱で攻撃する。このとき空気中の水素分子などの微粒子が燃えて炎を出すわけだ。エネルギーの調節により、１体を攻撃することも、また敵全体に炎を浴びせることも可能になっている。

分子の減速は加速より難しいため、ブリザドよりファイアを先に修得する魔道士も多いが、使う知力エネルギーの量は違わないらしく、消費ＭＰも同じである。

FFプレーヤーズクエスチョン 消えた魔法の巻

Q 『Ⅲ』にあった白魔法のエアロやポイゾナは、どうして『Ⅳ』でなくなったんですか。便利だったんだけどなあ。
(群馬県　リディア命)

A 『Ⅲ』を知らない人のために説明すると、エアロは空中の敵に大ダメージを与える攻撃魔法、ポイゾナは毒消しの魔法だ。なるほど『Ⅳ』には出てこないね。スクウェアによると、シナリオが新しくなるたびに、魔法も見直しをしているとか。で、『Ⅳ』の白魔法は回復・防御をメインにしたため、エアロは消えたんだって。『Ⅲ』で白魔法だったトードやトルネドも、攻撃という意味合いが強いので黒魔法にした、とのお答え。

また、ポイゾナや石化回復のストナ、くらやみ回復のブライナは、どれもエスナだけで直るようにしたとのこと。いちいち魔法を選ぶのは複雑で時間もかかる、という理由だそうだ。



➡エスナですむのは簡単だけど、ＭＰ20はツライ。

禁断の秘技!

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ
ステージセレクトモードを発見!
神奈川県　木田 守　(会員番号902931)

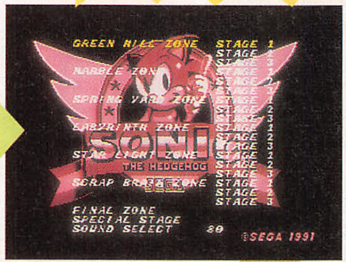
シンプルな操作性とハイスピードアクションがウリの、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。主人公ソニックは、セガのニューアイドルとして人気も急上昇中。そんな『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』に、ステージセレクトのコマンドがあったのだ!! やり方は、タイトル画面で左のコマンドを入力するだけ。あとは、どのステージからでもプレーすることができるのだ。お気に入りのステージだけを何度もプレーするのは楽しいぞ。また、どうしてもうまくプレーできないステージを、繰り返し練習することもできるのだ。さあ、ソニック漬けの日々を楽しもうぜ。うりゃ、うりゃ、うりゃー!

タイトル画面で

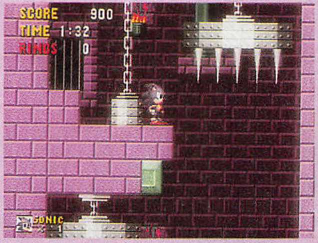


秘 コントローラーを上、下、下、下、左、右の順で押したあと、Aボタンを押しながらスタートボタンを押す

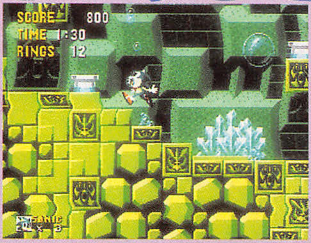
マップセレクトだ



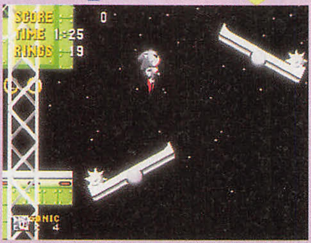
どこでもいけるぞっ!



☗マーブルゾーンのステージ1。トゲトゲに注意して進んでいこう。



☗水中をひょこひょこ進んでいくラビリンスゾーンだ。息つぎに気をつけて。



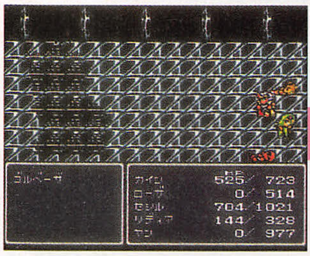
☗スターライトゾーンには、しかけがいっぱいあるのだ。レッツトライ!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

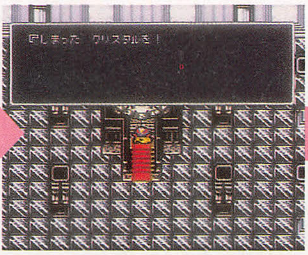
SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア
やみのクリスタルを取り戻す?
埼玉県　斎藤 誠　(会員番号902932)

デジョンをかけろ!

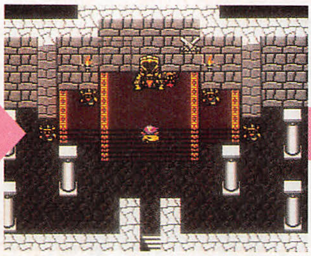
ゴルベーザーを倒す

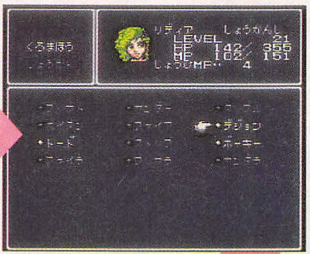


取られたー!



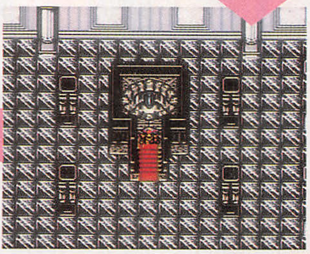
王の間に戻る



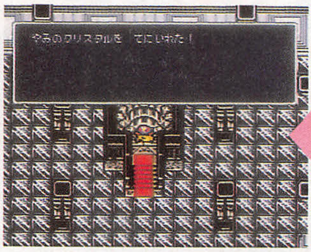


ビッグタイトル『FFⅣ』の秘技を紹介しよう。ところで、この前の『FFⅣ』の秘技特集は楽しんでくれたかな。禁断の秘技のコーナーでは、これからも『FFⅣ』の秘技を紹介していくので、期待して待っててくれ。今回紹介するのは、ゴルベーザーに取られた〝やみのクリスタル〟を取り戻すという秘技だ。ゴルベーザーに〝やみのクリスタル〟を取られ王の間に戻されたら、デジョンを使おう。すると、再びクリスタルルームに戻ることができ、奪われてしまった〝やみのクリスタル〟を取り戻すことができるのだ! イベントが関係する秘技なので、セーブしてから試そうね。

クリスタルルーム



取り返せ!



図書券 2000円
ファミ通チケット 1350ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ　セガ
ハイスピードで1UP
埼玉県　佐藤一寿　(会員番号902933)

タイムボーナス 50000点

どのステージでもいいから、29秒以内にステージクリアーすると、タイムボーナスが5万点ももらえるのだ。5万点てことは、そう1UPのおまけつきってわけだ！　ただし、29秒でクリアーするのは簡単なことじゃないぞ。29秒でステージクリアーに成功した人は、28秒に挑戦してみて。27秒は、うーん無理かな……。

29秒でクリアーせよ



⬆グリーンヒルゾーンのステージ1。つまり1番最初のステージだ。背景のヒマワリのちょい手前でジャンプしよう。



⬆練習の甲斐あって、29秒でクリアー。ハイスピードアクションゲーマーを目指すなら、このくらいはあたりまえ。



⬆スッ飛ばしてきたので、リングの数は少ない。しかし、タイムボーナスは5万点だぞ。5万点。アーンド1UPだ！

図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

FC ファミリーサーキット'91　ナムコ
隠しコースの走り方なのだ
愛知県　柘植 裕　(会員番号902934)

よりリアルになった『ファミリーサーキット'91』に、隠しコースが用意されていたのだ。まず、フリー走行もしくはタイムアタックのモードでフランスのコースを選ぶ。つぎに、左のコマンドを入力すると、フランスのコースが延長されるのだ。また、ロングランのコースで同様のコマンドを入力すると、パイロンが取り払われ、シケインをショートカットすることができるのだ。やったね。

フランスを選択して

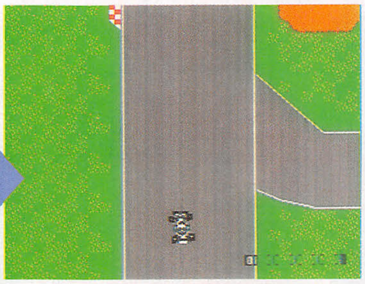


⬆コース選択画面で、フランスのところにカーソルを合わせてコマンドを入力する。

コマンド入力

コントローラーの
スタートボタンと
セレクトボタンを
押しながら
Aボタンを押す

フランスコース延長


⬆走り出せば、明らかにフランスのコースとは違っていることがわかるはずだ。

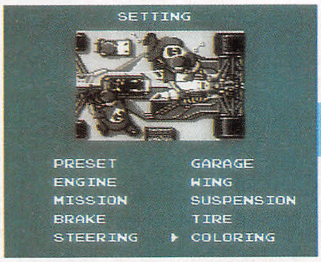
図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

FC ファミリーサーキット'91　ナムコ
マシンが消えてしまう!?
大阪府　平野静子　(会員番号902935)

ぜんぜん見えない!

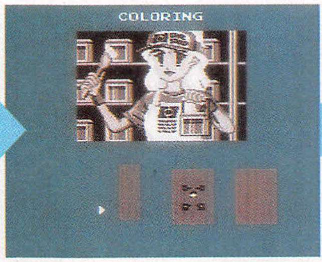
下準備として、カラーリングで3つのパートをすべてグレーにする。そして、エンデュランス・レースに出場すると、マシンの姿が消えてしまうのだ！　じつは、路面の色とマシンの色が同色のため区別がつかないからなんだけどね。真剣勝負には使えないけど、けっこうおもしろい遊び方なので、試してみて。

COLORING

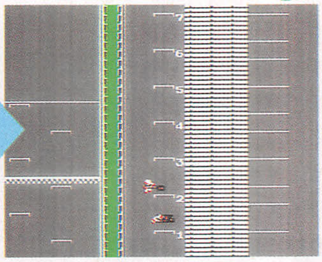


⬆セッティングでカラーリングを選択。カラーパターンが豊富なので、思いどおりのボディーカラーにすることができる。

全部グレー



⬆モノトーンで決めるのも、かっこいいかもしれない。ひとまず、3パートすべてをグレーにしてしまおう。


⬆ピットクルーが作業をしているが、マシンの姿はどこにもない。コースを完璧に覚えていれば、完走も可能だ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

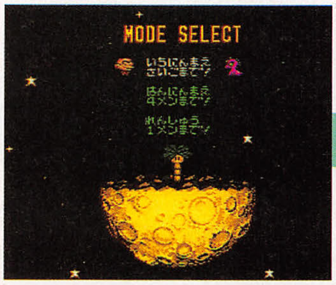
PC PC原人2 ハドソン

ボーナスゲームをやりまくりだ！

東京都　秋田正晃　(会員番号902832)

ボーナスゲームを、好きなだけプレーできるコマンドが発見されたのだ。モードセレクトの画面でIIボタンを押しながら、RUNボタンを押すとボーナスゲームを自由に選べる画面になる。あとは、どのボーナスゲームでも満足いくまでプレーすればいいのだ。ちなみに、ボーナスゲームは、全部で８つ用意されているからね。

MODE SELECT

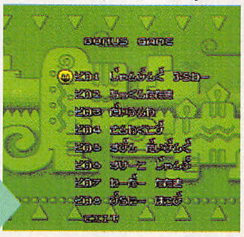


⬆モードセレクト画面まで例の感覚。カーソルが原人くんになっているのがおもしろい。

コマンド入力

コントローラーの
IIボタンを押しながら
ランボタンを押す

ボーナスゲーム



⬅わーいわーい。ボーナスステージがいっぱいだあ。



➡ジャンピングフラワーだ。うまくアイテムを取ろう。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

PC 精霊戦士スプリガン ナグザット

２分の１でスピード２倍！

福岡県　米原和男　(会員番号902936)

プレー中にポーズをかけて、✚ボタンの下を３回、セレクトボタンを３回、Ｉボタンを３回、✚ボタンの上を３回押す。そして、ポーズを解除すると、ゲーム画面が上下２分割になる。おまけに、ゲームスピードは２倍になるのだ！ゲームを攻略するためには、まるで役に立たないけど、ちょっとおもしろい秘技だよね。一度クリアーしてしまった人は、２分割画面でゲームクリアーを目指そうぜ。

はいポーズ



⬆どのステージでもいい。ただ、敵や敵の弾が近くにないときのほうが無難。安心でしょ。

コマンド入力

コントローラーを下３回、セレクト３回、Ｉボタン３回、上３回の順に押す

２分割画面



⬆ほーれ、上半分での２分割画面だ。下半分が真っ黒になっているのが、もったいない!?

図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

PC Ｆ１サーカス'91 ニチブツ

コースレコードを消す方法！

千葉県　鶴岡秀一郎　(会員番号902937)

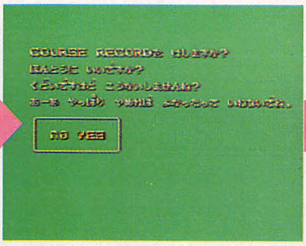
まず、デモ画面でIIボタンを押し続ける。すると、画面にコースレコードを消しますか。と出るので、YESを選び続けると、コースレコードをけすことができるのだっ。はっきり言って、あんまり役に立たない。イタズラに使えそうだけど、悪質なのでやめておこう。

デモ画面で



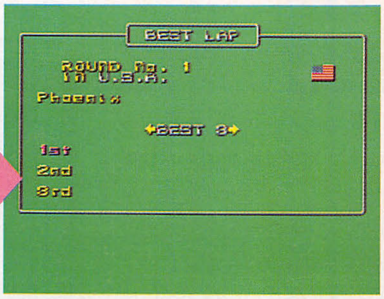
⬆ゲーム前のデモ画面も、一段とパワーアップした『Ｆ１サーカス'91』。スターティンググリッドのシーンになったら、IIボタンを押し続けるのだ。

YES、YES、YES



⬆緑色の画面に変わり、コースレコードを消しますか。と、画面に出たら、ひたすらYESと答え続けるのだ。ちょっちメンドーだけど、ひるんじゃいけない。

コースレコードがぜんぜんない



⬆あんなにたくさんあったのに……。コースレコードが、跡形もなくなくなってしまった。消したくないコースレコードがある人は、やらないほうがいいかもしれないぞ。まさに禁断の秘技！

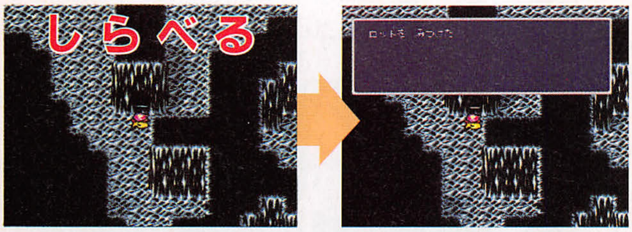
図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ　スクウェア

階段でロッドを発見！

静岡県　間渕啓司（会員番号902938）

ある場所の階段を調べると、宝箱もないのに武器のロッドを入手することができるのだ。場所は教えられないので、下の写真を参考にしてくれ。ヒントとしては、どこかのダンジョンかな～？　ってとこ。なになに、写真を見ればわかるって。



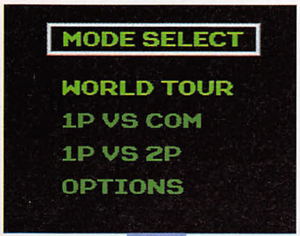
図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

MD 球界道中記　ナムコ

隠れチームが選べる！

兵庫県　藤井正浩（会員番号902939）

ワールドツアー

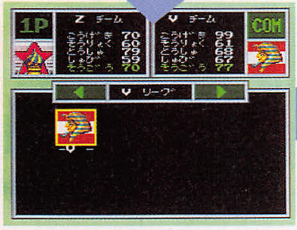


ZVN。



リセット

やりっ！



1P vs COMか 1P vs 2Pでね

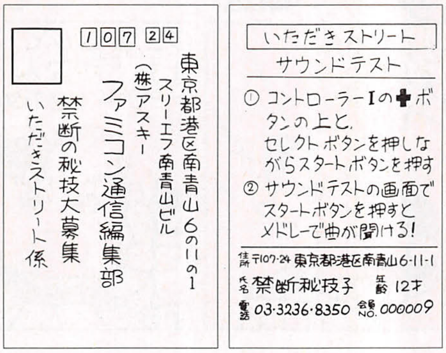


ワールドツアーモードでゲームを始め、パスワード入力を選択。"ZVN。"と、入力しよう。そして、いったんリセット。ゲームを再開し、ⅠP VS COM またはⅠP VS 2Pのモードにすると、Zチーム、Vチーム、Nチームのふだんは選べないチームでプレーすることができるのだ。じつは、ワールドツアーモードで優勝すると、この"ZVN。"のパスワードがわかる仕組みになっていたのだ。ただし、"ZVN。"のパスワードを入力してワールドツアーをプレーしようとしても、間違ったパスワードとして受け付けてもらえないからね。



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技コーナーに応募するのが、一番の近道だ。キミの見つけた秘技が採用されると、図書券とファミ通チケット（金ガバス）がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントするからね。



■悪の火星人に対して、敢然と立ち向かうふたりの宇宙戦士！　たまさんときんちゃん略して……（解散）





■ひさびさの有名人当てクイズ。誰かわかった？

桜玉吉先生へおたよりを。

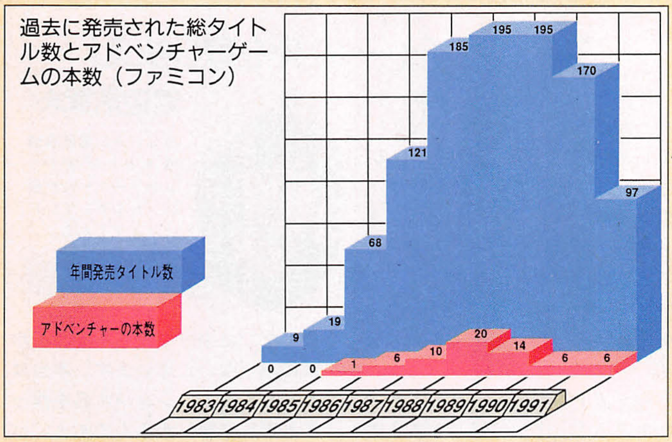
あて先は⬇編集部しあわせのかたち係



アドベンチャーゲームが流行する理由

長い秋、そして寒い冬を越えて アドベンチャーゲームが蘇る!!

ええ、そりゃー今のアドベンチャーゲームは人気があるとは言えませんよ。実際、ファミ通の読者アンケートの〝好きなゲームジャンル〟って項目でも、RPG、アクション、シューティングの3つに大きく水をあけられてますしね。



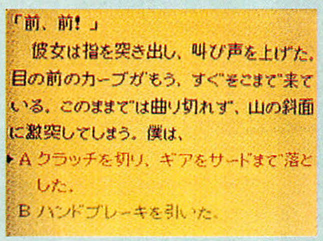
⬆全1059タイトル中、アドベンチャーゲームは63本。わずか6パーセントにすぎない。PCエンジンでは約4パーセント、メガドライブでも3.5パーセントとさびしい数字だ。

アドベンチャーゲームって言葉を聞いただけで、いやな顔をする人がいるのも認めましょう。「要はコマンドの組み合わせを探すだけのジャンル」だとか、「よっぽど暇なときじゃないとやる気にならない」といった意見にも、ついうなずきそうになっちゃいますし。

でもね、あなたが気付かないうちにアドベンチャーゲームは着々と進化してるんですよ。すでにアメリカでは、アドベンチャーゲームからコマンドが消えつつあるって言ったら、信じます？　生まれ変わりつつあるアドベンチャーゲームの姿を、まあ見てくださいな。

スーパーファミコンの『弟切草』に注目しよう

11月に発売が予定されている『弟切草』。これが、今後アドベンチャーゲームが進む方向を示すヒントになりそうだぞ。というのもこのゲームが、見る、取るなどのコマンドを排除するかわりにサウンドとビジュアルに力を入れているからだ。モニターの前で腕を組んで考える従来のアドベンチャーゲームのスタイルを脱し、音や絵とともに流れるストーリーに身を委ねる。新しい形がそこにあるはずだ。



⬆中村光一の作品という視点からだけでは語れないゲームになりそうだ。

もう、アドベンチャーしかない!!!

これからはアドベンチャーゲームが流行する!! と、ファミ通が断言する根拠をお見せしよう。

まず最初に挙げたいのがハードの進歩だ。ハードが高性能になれば、ゲームの内容も高度になる。あっ、そんなことはどのジャンルにもあてはまるって思ったキミ、よーく聞きなさいよ。アドベンチャーゲームは、新しい技術を試すのに最適なジャンルなのだ。たとえばCD-ROMが登場したときのことを思いだしてほしい。CD-ROMの大容量を活かした実写の取り込み、そして生音の再生ができるという利点を使った最初のゲームはアドベンチャーだったでしょ？つまりゲームの開発者の、「こんな演出を見せたい!」という欲求をいち早く実現できるのがアドベンチャーゲームなのだ。

そして裏付けその2が、アメリカのパソコンゲーム界を席捲しているアドベンチャーゲームのブーム。悔しいけどアドベンチャーゲームに関しては、アメリカは日本より3歩くらい進んでいるのだ。そのアメリカでは、ブッ飛んだサウンド、そしてマシンの能力の限界を思わせるグラフィックを活かしたアドベンチャーゲームが大流行している。ゲームの具体的な内容については次のページ以降で紹介するけど、どれもプレーヤーに〝ゲームのなかの現実〟を感じさせてくれるリアルな作品ばかりだぞ。

1年後にはこの波が日本の、それもスーパーファミコンやメガドライブのCD-ROMにも押し寄せてくるはずだ。いや、必ずくる!!

重要単語 クリック とは？





⬅⬆クリックとは、カチッという音のこと。パソコンの操作で使うマウスのボタンを押したときの音に由来しているのだ。

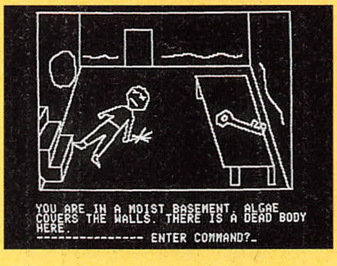
ポインターや矢印などを、画面上の物や点に合わせて指示することを、〝クリックする〟と言う。アイコンをクリックする、とか、クルマ(のグラフィック)をクリックする、という風に使うのだ。

ついでに、バーチャルリアリティーって言葉も説明しちゃおう。これは、ホントは存在しないのにいかにもそこにあるような感じ、ということ。今回紹介するゲームは、多かれ少なかれ、このバーチャルリアリティーの実現をめざしていると考えていい。

このふたつの単語は、アドベンチャーだけでなく今後のゲームを語るうえのキーワードになるはず。だから覚えておいて損はないぞ。

進化の系譜

コマンド入力式



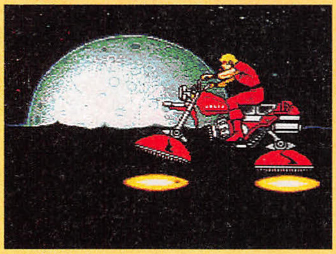
⬆パソコンがまだマイコンと呼ばれていた時代の『ミステリーハウス』。〝LOOK KEY〟などと、単語をキーボードから入力していた。

コマンド選択式



⬆ファミコンの『オホーツクに消ゆ』は、状況に適したコマンドを選択するタイプ。現在、9割以上がこのタイプだ。

アニメーション



⬆CD・ROM²の『コブラ2』。基本的にはコマンド選択式だが、アニメーションが多用されている。音だけを頼りにする場面もある。

そしてアドベンチャー新時代へ

アドベンチャーゲームが超えるべきもの

私が初めて遊んだアドベンチャーゲームは、FM-7版の『ミステリーハウス』だった。あれから10年近い時が流れたが、アドベンチャーはつねに、プレーヤー↔ディスプレー間の入出力の問題と闘い続けてきたといえるだろう。

その究極の解答のひとつがバーチャルリアリティー空間の構築だ。いつの日か、この仮想現実の空間のなかに人工知能を持った登場人物が現われ、音声入出力で会話ができるようになるだろう。

だが現実のところ、バーチャルリアリティーは技術であり、器でしかないように思える。ハードと技術の進歩が約束してくれた土地に、どんなドラマを持ち込み、何を感じさせるかが、今後のテーマとなるだろう。



宮岡 寛氏

ミヤ王と言えばピンとくるはず。『メタルマックス』、『ルーンマスター』のゲームデザイナーとしても有名だ。

アドベンチャーの枠を取り払え!

アクティビジョンの『マンホール』や、シェラの『スペース・クエスト』、そして、リアクターの『バーチャル・ヴァレリー』、『スペースシップ・ウォーロック』……。'90年代に入っていらい、僕は〝ゲームを進めること〟よりも〝ゲーム空間をさまよい歩く〟楽しさに没頭させてくれるゲーム群にハマりまくっております。

今、「アドベンチャーゲームがまたキてる！」という感じがするのは、このへんの新感覚ゲームをすべてアドベンチャーゲームという枠のなかにぶっこんじゃってるからに過ぎないと思います。本当は、まったく新しいジャンル名を作ってあげる必要があるんですよ。〝バーチャル・リアリティー・ゲーム〟なんてのはどうでしょう？



渡辺浩弐氏

おなじみの業界事情通。前々から「アドベンチャーゲームが熱い」と公言していたひとりでもある。

スペースシップ・ウォーロック
SPACESHIP WARLOCK

Macintosh(CD-ROM) リアクター

SF

冒険度 ★★★★★

こ、こ、これぞ究極のアドベンチャーゲームだ

この『スペースシップ・ウォーロック』は、遠い未来の銀河系が舞台のアドベンチャーゲームだ。このゲームは、いままでの歴史のなかで、もっとも高速のアニメーションを実現させている。ビジュアルシーンが、スゴイ迫力なのだ。このゲームのなかに登場する人物や乗り物などは、とてもリアルに描きこまれている。ゲームの最中では、これらが流れるように、動きまくるのだ。

ビジュアル以外の演出も凝っている。登場キャラクターは、サンプリングでビシバシにしゃべる。音はもちろんCD-ROMだから、ベリーベリーに良いのだ。ストーリーは詰まるようなことなく、サクサクと進められる。ゲームというよりも、映画に近い感じだ。

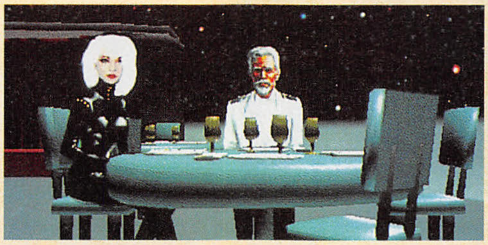
じつはコレ、某ゲーム機への移植がささやかれているのだ。噂によるとCD-ROMで……!?

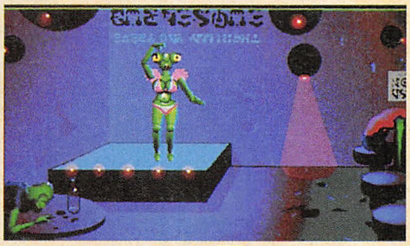


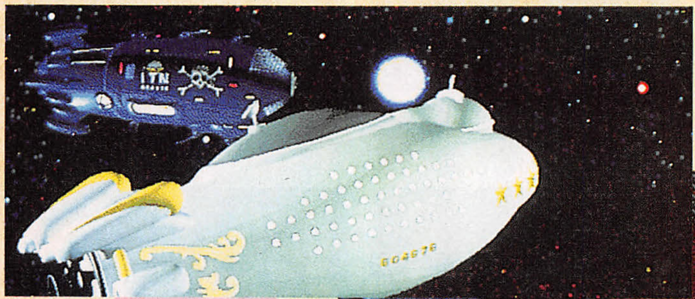
⬅ゲームで"話す"のコマンドを使うときは好きな英単語をキーボードで打ち込むことが可能だ。下品な英単語も使用可。

ドッとおーのグラフィックス

➡ゲームのなかでは、数少ない人間。話しかけると、アメリカなまり(?)のイングリッシュで答えてくれるぞ。

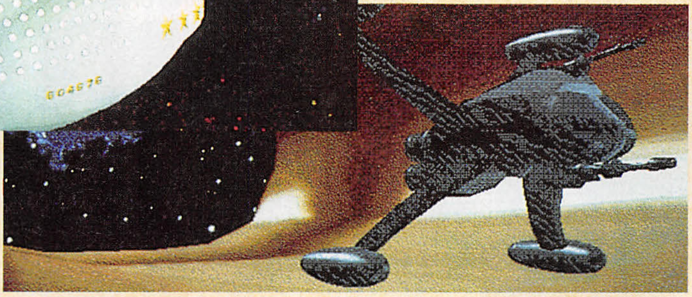




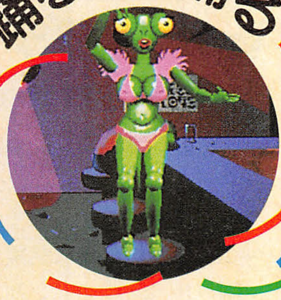


⬅海賊船が、主人公の乗る豪華宇宙船を襲う戦闘シーン。ちょー華麗で美しいアニメーションなのだ。

⬇これだけのアニメーションを実現させるには、膨大な記憶容量が必要だ。まさにこれがCD-ROMの威力だ。



踊る 踊る



⬆踊り子をマウスでクリックすると逃げ出す。クリックし続けていると、最後にはイスの上でも踊りだすぞ。話に関係ないところでも楽しめるのだ。

カモン! ゲロゲーロ

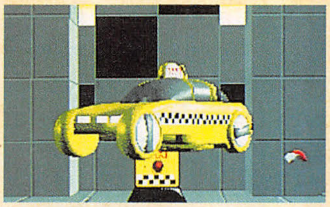


⬅ゲームスタート時に現われるお尋ね者。ナマイキにもこいつは、ヒーローに銃を向けてくる。この態度を見ると、憎さが倍増する。

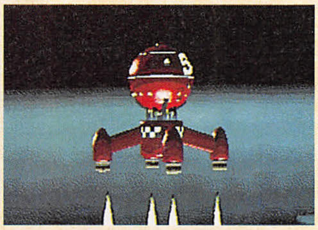
⬇「カモン」とかいっていたわりには、あっけなくノックダウン。マヌーなヤツだ。



ツヤツヤの乗り物だ



➡タクシーが空から舞い降りる。と同時に紙クズが舞い上がる。芸が細かい。



⬅宇宙船への連絡用シャトル。色といい、ツヤといい、思わず頬ずりしたくなる。

スペースクエストIV
SPACE QUEST IV

IBM-PC　シェラオンライン

SF

冒険度 ★★★

本場ノアメリカンジョーク楽シンデクラッサーイ!!

海外ではかなり有名なシェラオンラインという、アドベンチャーゲームばかり出している会社の作品。そのなかでも『スペースクエスト』シリーズは、マヌケな路線を走っている変なゲームだ。その第4弾がこのゲームってわけだ。

この『スペースクエストIV』では、同社の『キングスクエストV』で採用された、ニューアイコンシステムというのが使われている。これは、歩く、見る、なめる、取る、話す、においをかぐ、といった動作を表わすアイコンを、画面上のものにあわせてクリックするというものだ。たとえば"なめる"のアイコンをクルマにあわせてクリックすると、クルマをなめるという行動をしたことになる。これで、楽にゲームが進められるってもんだ。

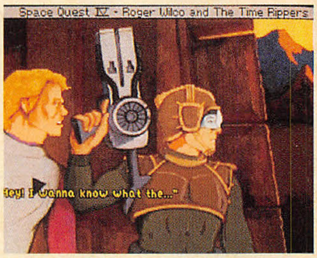


⬆画面の上のほうに、ゲームのタイトルが出ている。この時点では、まだプロローグだから何の変化もないのだ。



⬆しかし、ストーリーの都合でワープしてしまうと『スペースクエストXII』になるという芸の細かさだ。





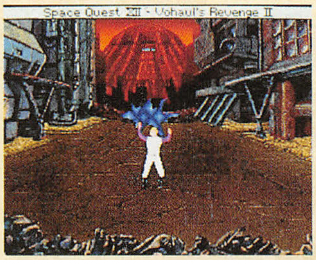
⬆酒場で自慢話をしていたら、敵の兵隊に見つかった!!



➡謎の男に助けられ、ワープホールに入る。



⬅なさけない顔でワープするのだ。



⬅ワープした先は主人公ロジャーの故郷、惑星ゼノンだった！　謎は深まるばかりだ。
⬇どうでもいいけど、主人公のくせにやたらと死んでしまう。なさけなや……。



ハートオブチャイナ
HEART OF CHINA

IBM-PC　ダイナミックス

ミステリー

冒険度 ★★★

世界を股にかけての冒険がつぎつぎと展開する!!

『ハートオブチャイナ』は第1次世界大戦後の中国が舞台になっているゲーム。かつては大戦で活躍した空のエース、ラッキーに、カトマンズ奥地でさらわれた娘を助け出してほしいという依頼が舞いこんだ……という話で始まるのだ。

このゲームは、海外では主流となっている、画面のなかで主人公を動かすタイプとは違って、主人公の視点で見た風景が画面に映る。映画を見ている、というよりも、その空間にいるような感じの雰囲気だ。もちろん、その雰囲気をそこねない美しいグラフィック、カーソルを物にあわせると、それに応じたアイコンになるといった親切なシステムなど、一度はやってみたいゲームだ。





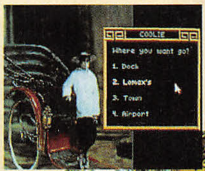




⬅さらわれた娘を助け、犯人を捜し出すのが主人公の目的だ。



⬆人と話をするときは、人物のところにカーソルをもっていく。すると、矢印からフキダシの形に変わるのだ。いろいろなところにカーソルを動かせ。



⬅最初のころは人力車で移動する。4ヵ所だけ移動できるぞ。



➡美しい背景が全編で使われている。

あやしい酒場だ





おとといきやがれ!!

⬆➡なんとなくやばい酒場に来たみたいだ。カウンターにいるおやじと話をしていたら、どうやら怒らせるようなことを言ってしまったらしい。会話は、いくつかのメッセージのなかから選ぶんだけどヘタに選ぶと命とりになるのだ。とくにやばい人には注意しろ。

ルーム LOOM

FMタウンズ　富士通

ファンタジー
冒険度 ★★★

映画のような画面、リアルな音 さすがルーカスが作ったゲーム

ルーカスフィルム制作の最新アドベンチャーゲームだ。ビクター音楽産業からPCエンジンのスーパーCD・ROM²版も発売されるぞ。

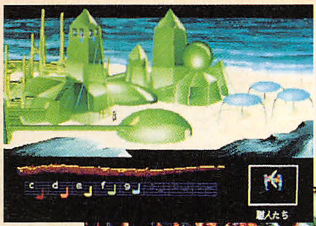
このゲームの特徴は、従来のアドベンチャーゲームにありがちだった"調べる"や"取る"といったコマンドをなくし、音による魔法のみを使ってゲームを進めることだ。

音による魔法とは、C、D、E(ド、レ、ミ)といった音を4つつなげてCDCEなどのメロディーにしたもので、いろいろなメロディーを鳴らすことにより、主人公はさまざまな魔法を使うことができる。

コマンドにわずらわされることもなく、音を楽しみながら物語が進展していく斬新なゲームなのだ。



⬅左下の楽譜に音が表示される。上級者モードでは表示されないので自分の耳だけが頼りだ。

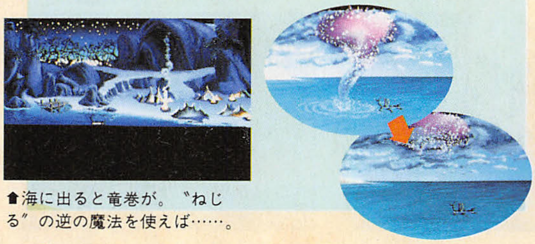


⬅ガラス職人の町。透きとおったガラスでできている。



➡"驚かす"のメロディーを使って人々を驚かしている場面。

魔法でボヨヨーーン!!



⬆海に出ると竜巻が。"ねじる"の逆の魔法を使えば……。

こんなことも……



⬆この橋も"ねじる"の逆の魔法を使えばこのとおり。

美しいビジュアルに酔え!……ゲロ注意



移植状況 スーパーCD-ROM²版はどうなる

まず、スーパーCD・ROM²版の移植状況と発売時期について聞いてみた。「現在約50パーセントの出来ですので、細部がどうなるかはまだ未定です。スーパーCD・ROM²発売直後にはほかのソフトを発売するので、『LOOM』のほうはそれより後になりますね」(ビクター音楽産業　広報)

なるほど、スーパーCD・ROM²のハードとソフトの両方の売れ行きを見てから発売っていうことだろうね。

その他のルーカスアドベンチャー

ザックマックラッケン

FMタウンズ　富士通

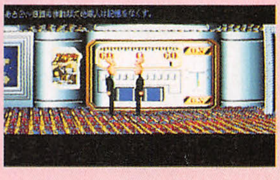
SF
冒険度 ★★★

このゲームでは、謎を解く方法はひとつではない。たとえば、壁に穴を開ける道具はゴルフクラブでもコチコチのフランスパンでもいいってわけだ。

また、話が進むと主人公のザック以外に3人の人間を動かせるようになる。複数の人を使って解く謎も出てくるぞ。



⬅落とすと道路が壊れるほど固いパン。とても喰えない。



➡へんな顔の宇宙人。ふだんは帽子と鼻メガネで変装している。

インディ・ジョーンズ 最後の聖戦

FMタウンズ　富士通

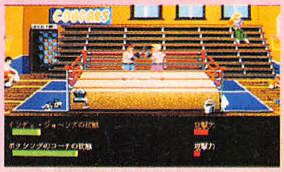
アドベンチャー
冒険度 ★★

映画『インディ・ジョーンズ』に題材を取っている。"話す"のコマンドを選ぶと何とおりかあるセリフからひとつを選んで会話したり、アクションゲームのような戦闘モードがあるのが特徴。

またIQというパラメーターがあり、謎を解くと数値が上がる。インディが賢くなるのも楽しみのひとつ。



⬅聖杯を捜し求めるジョーンズの旅が今始まる。



➡戦闘モードではまったくのアクションゲームになる。

バーチャル・ヴァレリー
VIRTUAL VALERIE

Macintosh(CD-ROM)　リアクター

アダルト

冒険度 ★★★

この『バーチャル・ヴァレリー』は、アメリカ産のエッチゲーム。日本で作られているエッチゲームとは、ひと味もふた味も違うぞ。まず、CD-ROMならではのバッチグーなビジュアルが魅力だ。こういうエッチゲームは、なにはなくてもビジュアルが命。せっかくの●でも●●●●と、見ていてなえてしまうからな。

ゲームの内容は、主人公がヴァレリーに会いに行き、メイクラブするっていうヤツだ。アドベンチャーゲームといっても、コマンドでストーリーを追うだけのものとは違うぞ。べつにナニをしなくても、楽しめる要素がゲームのなかに盛り込まれている。たとえば、部屋にあるレーザーディスクを見ることもできる。レーザーディスクで見られる映像は、とてもビューティフルだよ。実際に、ヴァレリーの部屋のなかを探検した気分になれるゲームなのだ。

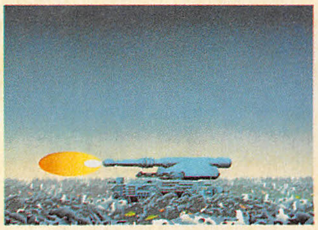


⬆ブラジャーを取れだって。さっそくカーソルを合わせ、クリックすると……。

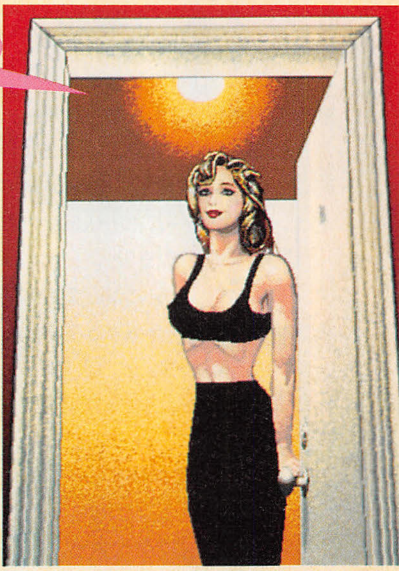


⬆おお、スケスケになってしまった。これを続けていけば……むふふ。





⬆エッチだけでなく、こんな迫力の戦闘シーンが、ゲームのなかで見られるのだ。



⬆ヴァレリーは要所要所でしゃべりまくる。もちろん英語で話すわけだけど、さすがCD-ROMなのだ。アノときの台詞は万国共通。アーとかウーとか、あ行の台詞が男心をくすぐるぞ。もちろん、アメリカのゲームなので、ヘアーのほうも出し惜しみなしだ。

フューチャーウォーズ
FUTURE WARS

PC-9801　スタークラフト

SF

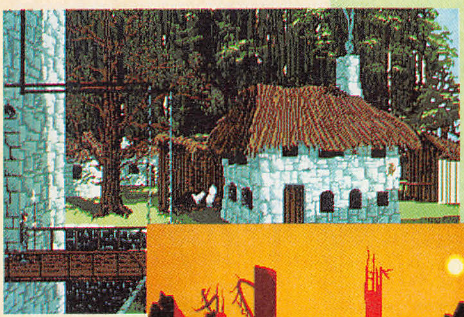
冒険度 ★★

マウスさばきに命をかけるゲームだ

この『フューチャーウォーズ』は、細かいマウスさばきが必要なゲームだ。カーソルの操作は、わずか1ドットのずれもゆるされないぞ。たとえば、机の引き出しを開けるとしよう。コマンド式のアドベンチャーだと、引き出し→開けるという簡単な操作でできる。しかしこのゲームでは、そうはいかない。

まずヒーローを引き出しの前まで移動させなければいけない。しかも、一歩でも離れていると、引き出しを開けることはできないのだ。慣れるまで、ちょっとめんどうだけど、それだけリアルにゲームが作られているわけ。ゲームの途中では、リアルタイムで動いたりしなければならないところも、たくさんある。ドキドキするのだ。

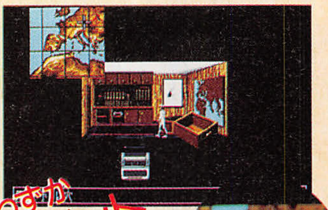
ここはどこ私はだれ？



⬆城が見える。冒険の舞台は時間を超えて移っていく。

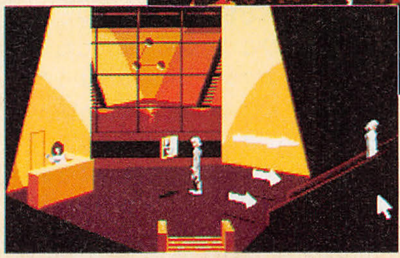


⬅廃墟の街。これが未来の地球の姿なのだろうか？





⬆地図をよく調べてみると、小さな穴を見つけた。本当に小さい。



⬅シャトルが発進する、41世紀のステーション。主人公は金を持っていないので、無賃乗車するぞ。



⬆敵をクリックすると、弾が当たる。操作がトロイと、すぐにゲームオーバーになってしまうのだ。

コーポレーション CORPORATION

SF

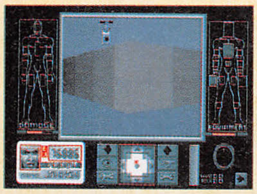
冒険度 ★★★★

AMIGA　コアデザインリミテッド

アドベンチャーらしくないアドベンチャーゲームだ！

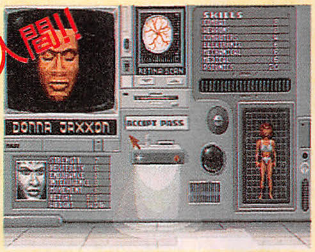
これは、いままで紹介してきたものとは毛色の違うアドベンチャーゲームだ。ポリゴンで動く3D画面の迷路のなかを、敵に見つからないように進む。巧妙に仕掛けられたワナと、動きのなめらかさに酔いしれることうけあいだ。



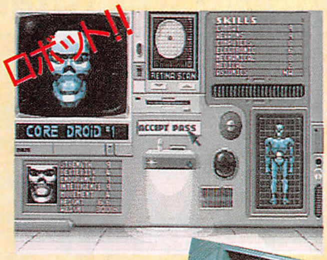


➡監視カメラを壊さないと、敵がおしよせてくる。

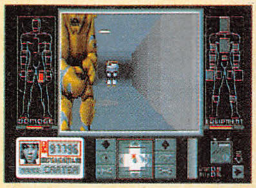
⬅不気味な生物に市民が襲われている！　なんとしても原因を究明するのだ。



⬆人間なら動きがすばやくて手先が器用だ。男性ふたり、女性3人のなかから選ぶ。



⬆ロボットは移動力と戦闘力が高いのだ。



⬅手前にいるヤツはホログラムだ。奥にいるロボットを倒せ!!

➡ダメージを受けすぎると、生物兵器にされるぞ！



GAME OVER!!

ライズ・オブ・ザ・ドラゴン RISE OF THE DRAGON

SF

冒険度 ★★★★

IBM-PC　ダイナミックス

時間のありがたさってのがジンと身にしみるゲーム!?

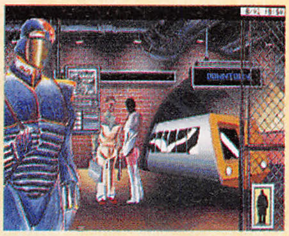
このゲームの最大の特徴といえば、やっぱりリアルタイムでゲームが進行していく、というところ。探偵である主人公が何もしないでボーッとしていると、時間はどんどん進んでしまう。一定時間たつと、ほかの場所での事件が報告される。その時点で、ある程度まで捜査が進んでいないとゲームオーバーになるのだ。シビアといえばシビアだけど、より現実に近づいたのだから、それなりのスリルと迫力は期待できるぞ。



⬅移動するところをクリックすると必要な時間がたつ。



⬆イベントリー画面では、主人公の持ち物が表示される。何か使うときは慎重に。



➡交通機関のEM-WAYだ。



⬅独特の雰囲気がただようグラフィックに魅せられて、ついついゲームにのめりこんでしまうぞ！

移植状況　メガドライブでは

じつはこのゲーム、メガCDに移植の予定があるのだ。これは、メガドライブとしては4本目、メガCDとしてなら初めてのアドベンチャーゲームになるわけだ。しかも、海外で高い評価を受けているこのゲームを移植するというんだから、かなりの期待がよせられるだろう。

ところで、移植のほうはどの程度まで進んでいるのかな。

「いまのところは発売日未定ですが、なるべく早くみなさまにお届けしたいと思います」(セガ　広報)

CD-ROMというメディアを活かした移植を期待したいよね。



バキバキ動くアニメーション、ぞくぞくするようなリアルタイムの恐怖、映画のように美しいビジュアルシーン、興奮度満点のエッチゲームなど。ここまで、さまざまなかたちに進化したアドベンチャーゲームを見てもらったわけだが、これはやりたい！　って思ったゲームがきっとあったんじゃないかな。

「でもそんなのパソコンユーザーだけのものでしょ」と思うかもしれない。しかし、家庭用マシンが進化したことで、こういったアドベンチャーゲームが移植される可能性が高くなってきているのだ。

さらにスーパーCD・ROM²やメガCD、スーパーファミコンのCD-ROMが登場した後には、移植ではなく、オリジナルのさらに進んだゲームが作られるようになるだろう。

コンピューターゲーム創世紀にさまざまな可能性を模索したアドベンチャーゲームが、CD-ROM時代の幕開けにCD-ROMの可能性を模索し始めたということもできるだろう。

冒険こそアドベンチャーの王道だ

Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店
ヨドバシカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	クライシスフォース	6000円	4077円
	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
	メタルスレイダー・グローリー	8900円	6048円
	快傑ヤンチャ丸2 からくりランド	5800円	3941円
	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	8200円	5572円
	くにおくんの時代劇だよ全員集合	6500円	4417円
	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
	まじかる★タルるートくん	5800円	3941円
	ドクターマリオ	4900円[込]	3430円
	スーパーマリオブラザーズ3	6500円	4417円
スーパーファミコン	スーパーテニス ワールドサーキット	7800円	5300円
	白熱プロ野球ガンバリーグ	8500円	5776円
	ファイナルファンタジーⅣ	8800円	7262円
	エリア88	8500円	6601円
	がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜	8800円[込]	7000円
	バトルドッジボール	9600円	7456円
	スーパーR・TYPE	8500円	6601円
	機動戦士ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122	9500円	7378円
	スーパーウルトラベースボール	8800円	4834円
	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6350円
PCエンジン	聖竜伝説モンビット	6800円	4621円
	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4689円
	パワーゲイト	6200円	4213円
	ヴァリスⅣ	6780円	4611円
	パワーリーグⅣ	6500円	4417円
	はなたーかだか!?	7200円	4834円
	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	5040円
	ファイナルソルジャー	6500円	4417円
	F1サーカス'91	5900円	4689円
	精霊戦士スプリガン	6500円	4417円
メガドライブ	ジュエルマスター	6000円	4077円
	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4621円
	ポピュラス	6000円	4077円
	アウトラン	7000円	4757円
	メガトラックス	6000円	4077円
	ベアナックル	6000円	4077円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4077円
	エイリアンストーム	6000円	4077円
	ファステスト・ワン	7500円	4563円
	シャイニング&ザ・ダクネス	8700円	5912円

	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	ボンバーキング シナリオ2	3400円[込]	2380円[込]
	ネメシスⅡ	3800円[込]	2580円[込]
	プロ野球スタジアム'91	4200円[込]	2940円[込]
	エレベーターアクション	3400円[込]	2480円[込]
	ダルマンバスターズ	3300円[込]	2240円[込]
	フリートコマンダーVS.	4635円[込]	3150円[込]
	茶々丸冒険記3 アビスの塔	3900円[込]	2650円[込]
	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3840円[込]
	ロックマンワールド	3500円[込]	2370円[込]
	スーパーマリオランド	2600円[込]	1760円[込]
ゲームギア	マジカルパズル ポピルズ	4800円	3106円
	ワンダーボーイ	3500円	2378円
	ラスタンサーガ	4500円	3058円
	アウトラン	3500円	2378円
	エターナルレジェンド 永遠の伝説	4500円	3058円
	グリフォン	3800円	2582円
	ワギャンランド	4000円	2718円
	ファンタジーゾーンGEAR〜オパオパJr.の冒険〜	3900円	2650円
	ギアスタジアム	3500円	2200円
	サイキックワールド	3500円	2378円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	22000円
ファミコン本体	14800円	9029円
ツインファミコン本体	25000円	21359円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	15242円
メガドライブ本体	21000円	11359円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28932円
ゲームギア本体	19800円	13300円
PCエンジンGT本体	44800円	43495円
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8446円
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1165円
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1165円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	11456円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	10000円
メガブラスター	2480円	1922円
JB KING	8900円	7378円
PCエンジン用天の声Ⅱ	2600円	2019円
PCエンジン用マルチタップ	2480円	2038円
ゲームセレクタ	9500円	7378円
スーパージョイカード	2480円	1922円

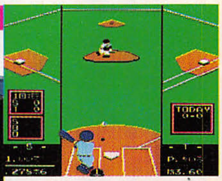
最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
10月4日	○ロードランナー　4500円　<ハドソン>
	スーパーファミコン
9月6日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
9月13日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
10月25日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
10月	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
	メガドライブ
9月上旬	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ　6000円　<セガ>
9月上旬	○ベアナックル　6000円　<セガ>
9月上旬	○アウトラン　7000円　<セガ>
	ゲームボーイ
10月	○一発逆転!DX馬券王　5900円[込]　<アスミック>
	ゲームギア
9月上旬	○エターナルレジェンド　4500円　<セガ>

今週のお買い得情報


ヨドバシカメラ
新宿西口店　青井さん

今週は人気の高いソフトがお安くなっています。そのなかでもおススメは、『ファミスタ'91』と、『ファイナルファンタジーⅢ』の2本。あの名作がどちらも2893円と、たいへんお求めやすい価格になっております。


ファミスタ'91
ファミコン
ナムコ　2893円


ファイナルファンタジーⅢ
ファミコン
スクウェア　2893円

そのほかの超お買い得ソフト

○ガンサイト(ファミコン)　1922円
○ファミコントップマネジメント(ファミコン)　2893円
○暴れん坊天狗(ファミコン)　1922円
○F-ZERO(スーパーファミコン)　4900円[込]
○ビッグラン(スーパーファミコン)　4757円
○らんま1/2(PCエンジン)　1922円
○はにい おんざ ろーど(PCエンジン)　1922円
○地獄めぐり(PCエンジン)　1922円
○バトルエース(PCエンジンSG専用)　776円
○メガパネル(メガドライブ)　2893円
○ダライアスⅡ(メガドライブ)　2893円

＊最新再出荷情報は、全国の小売店に再出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

★8月28日調べ



新着ゲーム通信

MD メガドライブ

シャイニング・フォース ～神々の遺産～

シミュレーションRPG
バックアップカートリッジ
セガ '92年3月発売 価格未定 12メガ

シミュレーションゲームの要素が入った、新しいタイプのRPGが登場するぞ。このゲームは、本格的なRPGとして人気の高い『シャイニング&ザ・ダクネス』を世に出した、クライマックスが制作しているゲームなのだ。いやがうえにも期待が高まるね。

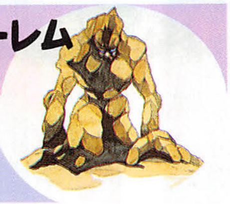
ゲーム画面は見下ろし型。フィールドは、シミュレーションゲームのヘックスのように細かいマス目で区切られている。各キャラクターは、このマス目を単位に移動していくというわけだ。ここで注意しなければならないのは敵の動き。フィールド上に表示されている敵は、ただウロウロしているだけではないのだ。全員が団結し、軍隊として作戦を立てて攻めてくる。うまく戦略を練って、効果的に移動していこう。

移動の途中などに、敵のモンスターに出会うと戦闘シーンへ切り替わる。戦闘シーンは、アニメーションがふんだんに使用されているぞ。思わず興奮してしまう迫力が味わえるのだ。

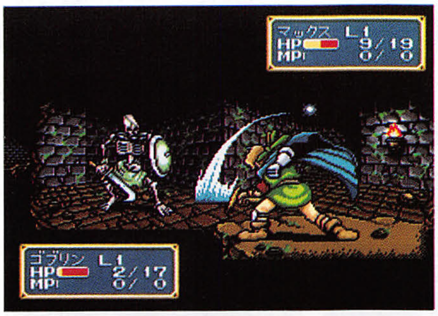
バリバリのアニメーションだ!! 大迫力の戦闘シーンを楽しめっ



⬅なんか物騒な武器持ってるなあ。でもこいつは弱そう。



➡見るからに、手強そうなモンスターだ。恐怖。



⬅マックスとスケルトンの戦闘シーンだ。とにかく動く、動く。背景が戦闘場所に合わせて変化するから臨場感バツグン。

登場キャラたち



⬅主人公のマックス。種族は人間だ。



➡ケンタウロス族の若き女戦士メイ。

いままでにない体験ができる！



⬆町のグラフィックだ。ここで旅の始まりとなるガーディアナの町。まずは人々の話に耳を傾け、仲間を集めるのだ。

コマンドはアイコン



⬆これがメインとなるフィールド画面。『シャイニング&ザ・ダクネス』と同じく、アイコンでコマンドを選択できるのでラクチンなのだ。

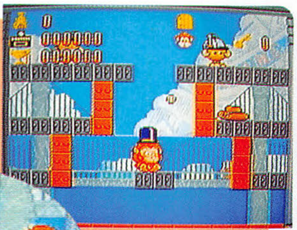
SF スーパーファミコン 反省ザルジローくんの大冒険

アクション / カートリッジ

ナツメ　12月発売　価格未定　4メガ

テレビでおなじみ、おサルのジローくんがスーパーファミコンで活躍するよ。ルールは簡単、ボールを頭でついて、敵にぶつけるだけ。逆にやられると、あの反省ポーズを見せてくれるのだ。敵キャラもいちごやメロンなど、かわいい果物たち。しかし手強いぞ！



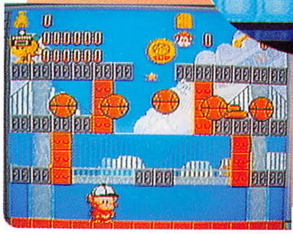


➡ジローくんは帽子をかぶっている。けっこう似合うよね。



⬆ジローくんの頭の上にあるのがアタックボール。コイツを敵に投げつけろ。

⬇ハチマキなんか締めちゃって、んーもおカワイイったらありゃしない！





⬅野球帽もかぶってる。上にあるのはバスケットボール？

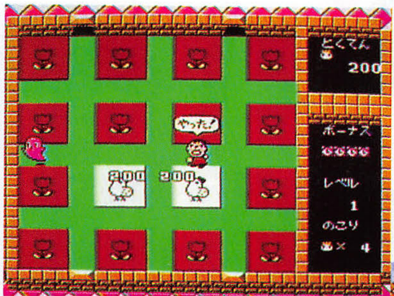
FC ファミコン みんなのたあ坊のなかよし大作戦

パズル / カートリッジ

キャラクターソフト　11月22日発売　3980円　512キロ

女の子に大人気の、かわいいたあ坊のゲームなのだ。25階建ての塔に閉じ込められた友だちを助けてあげよう。神経衰弱のようにカードをめくるペアーズと、カードをずらして並べていくローターズの、ふたつのモードがあるぞ。対戦や協力プレーもできるよ。

たあ坊と遊ぼうよ





⬆これが女の子の間で、カワイイと大評判のたあ坊。のんきな人なのだね。

⬆裏返されたカードをめくっていき、同じものがあれば得点になる。「やった！」と叫ぶたあ坊がカワイイよね。

➡こちらはカードをずらして、たて、横、斜めに並べるモード。たあ坊のじゃまをするおばけなんかも登場するぞ。



カードを動かしてね

FC ファミコン テトリス2+ボンブリス

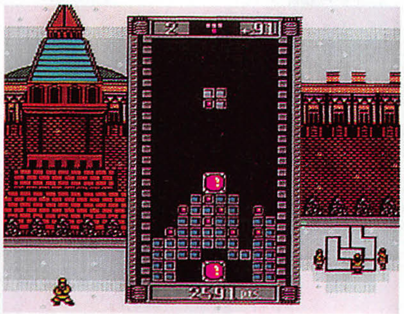
パズル / バックアップカートリッジ

ビー・ピー・エス　10月下旬発売　6500円　1メガ

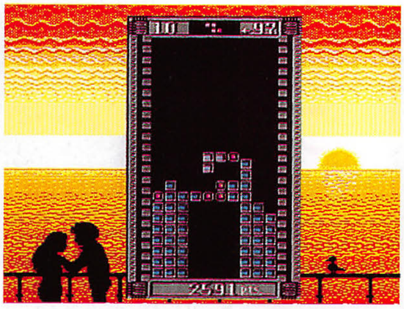
『テトリス』から3年。ついにお待ちかねの第2弾が発売されるのだ！　その名も『テトリス2+ボンブリス』。ふたつのゲームがひとつになった、って感じなのだ。

〝テトリス〟のほうは、落ちてくるブロックを隙間なく並べて消していく、おなじみのスタイルだ。ブロックがじょじょに下からせり上がってくるモードもあるぞ。対戦プレーでは、自分が消したラインと同じ数だけ、相手のラインがせり上がってくるのだ。

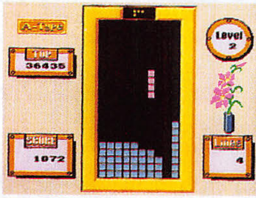
そして〝ボンブリス〟は、落ちてくるブロックに爆弾がはめ込んである。並べたラインに爆弾があれば爆発し、左右の3ブロックが消える。うまく爆発させ、すべてのブロックを消せば1面クリアーだ。



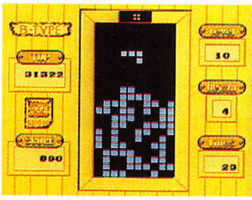
⬆コイツが噂の〝ボンブリス〟。おっさんも踊る。



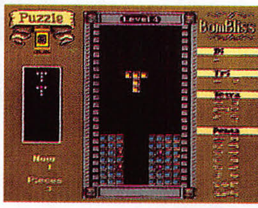
⬆面ごとに変わる背景。雰囲気のいい絵だね。



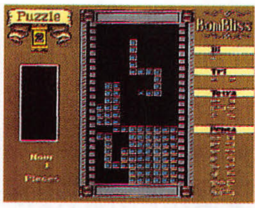
⬅〝テトリス〟の画面。どんどん早くなるぞ。



⬅下にあるブロックを消すのだ。でーい。

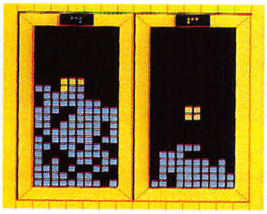


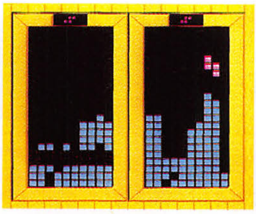
⬅特定のピースだけを使って解くモード。



⬅左の面を自分で自由に作れるモードもある。

爆弾をボンボン爆発させせよう
対戦もあって絶対燃えるぞ！





⬅そんでもって、これがなくっちゃアクションパズルじゃないっ！　の対戦ゲーム。燃えるぞー！

FC ぷよぷよ

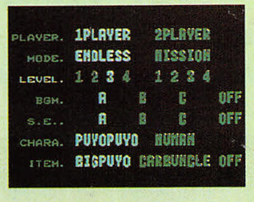
ファミコン　パズル　ディスクカード

徳間書店　10月書き換え開始予定　600円(込)

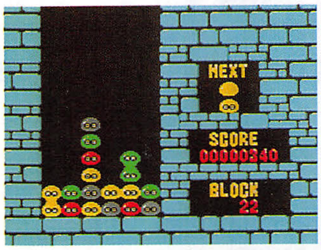
思わずタイトルで笑ってしまうゲームなのだ。上から落ちてくる不思議な物体"ぷよぷよ"を並べて消すだけの、シンプルなルールだ。"ぷよぷよ"は、たてにふたつつながって落ちてくる。A、Bボタンで入れかえて、おなじ色のものを4匹以上つなげると消えるのだ。モードは無制限にプレーできるエンドレスと、面クリアー型のミッションのふたつがある。どちらも好きなレベルを設定できるぞ。音楽や効果音も、それぞれ3種類のなかから選べるのだ。

また、一定数の"ぷよぷよ"を消すと、アイテムが画面上に出現する。一度にたくさんの"ぷよぷよ"を消したり、"ぷよぷよ"の色を変えてくれたりするぞ。

これで選べ



⬅この画面で設定を変えることができるのだ。

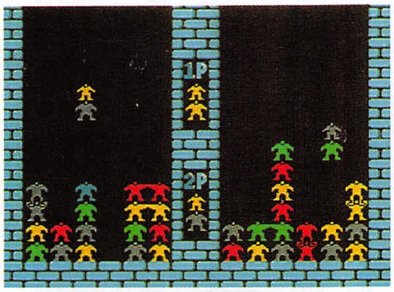


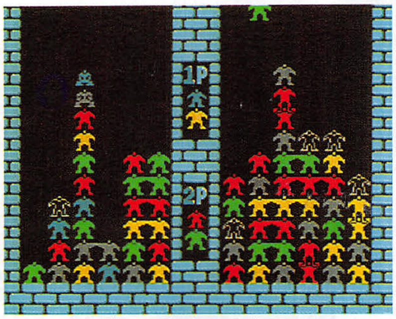
⬆同じ色の"ぷよぷよ"を並べると、まるで合体するようにひっつくのだ。なんかカワイイね。表情がまたユカイなのだ。

⬇いやーん。ゲームオーバーになっちゃった。上まで積み上げるとダメなのねん。でもトライアゲインしちゃうもーん。

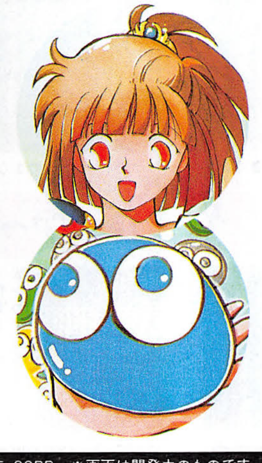


⬇世界は平和、人類は兄弟みたいである。





⬆ガシッって感じで肩を組むのがいいね。



ぷよぷよ感がたまらない!

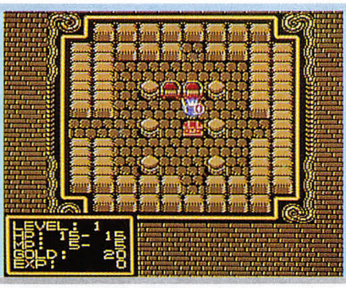
FC マジックキャンドル

ファミコン　RPG　バックアップカートリッジ

サミー工業　'92年2月発売予定　価格未定　3メガ

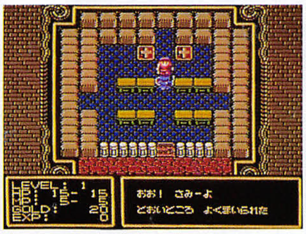
オーソドックスなファンタジーRPGだ。破壊神の復活をくい止めるため、主人公の少年が冒険の旅に出るのだ。旅の途中で仲間を見つけながら、破壊神を倒すのに必要なアイテムを集めていくのだ。主人公は剣のほかに、8種類の魔法を使うことができるぞ。

➡主人公は最初はひとり。でも仲間と一緒に旅をするから平気。

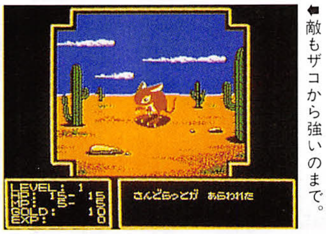


石を集めろ 仲間を捜せ 破壊神倒せ





⬅教会のなからしいぞ。



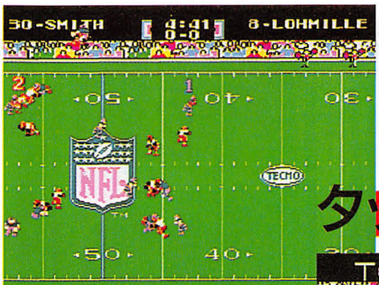
⬅敵もザコから強いのまで。

FC テクモスーパーボウル

ファミコン　スポーツ　バックアップカートリッジ

テクモ　12月上旬発売　価格未定　3メガ

'90年に発売された『テクモボウル』のパワーアップ版だ。NFLに加盟しているすべてのチームが実名で登場する、フットボールファン待望のゲームなのだ。公式戦やオールスター戦なども楽しめるぞ。対戦や、フォーメーションの指示を出すだけのモードもあるのだ。

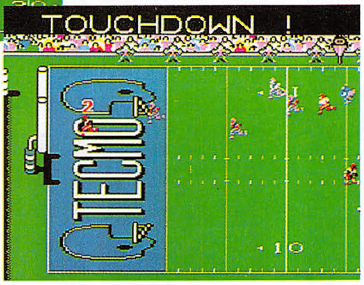




⬅チーム選択画面。どれでも選んでちょ。

タッチダウンだ!

⬆➡プレーの最中だ。全選手、死力を尽くしております。あーっと、タッチダウンが決まった! 決まりました!





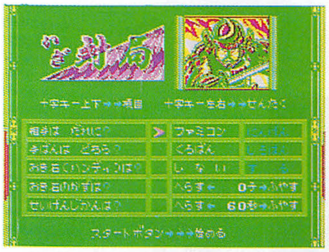
⬆ギャルも歓喜の踊りを踊っています!

FC ファミコン　ファミコン囲碁入門

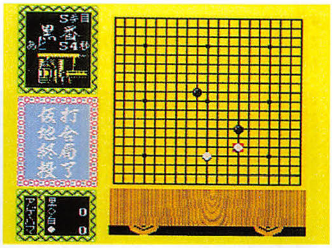
テーブル　バックアップカートリッジ

アイマックス　11月発売　6500円　1メガ

囲碁のルールがわからなくても十分楽しめるゲームが登場だ。囲碁の初歩的なことを優しく教えてくれるモードで練習を重ねたら、いざ対局。力がついてきたら、実力検定モードで自分の実力を試してみよう。日本棋院認定の基準によって級を判定してくれるのだ。

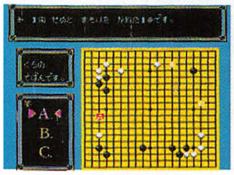


⬆さあさ、そろそろおっぱじめまひょか。



⬆試行錯誤して碁石をつかむのよ、ウフフ。

やわらか〜い囲碁なのです



⬅コンピューターが出す問題に答えるモード。級がわかるのだ。

簡単なのん



⬅初心者にも、こうして親切に教えてくれるから安心安心ひと安心。

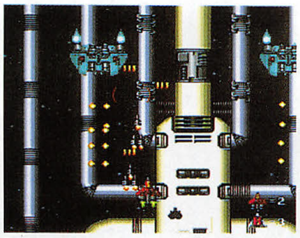
PC PCエンジン　雷電

シューティング　Huカード

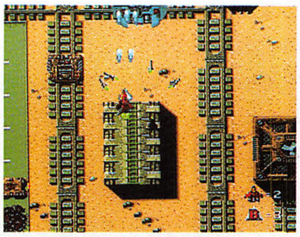
ハドソン　11月22日発売　7200円　6メガ

アーケードで大人気だった『雷電』が、PCエンジンで発売されるのだ。このゲームはたてスクロールのシューティングゲーム。ステージは全部で7面だ。各ステージのボスを倒せばステージクリアーとなる。残念ながら、PCエンジン版ではふたりプレーはできないぞ。

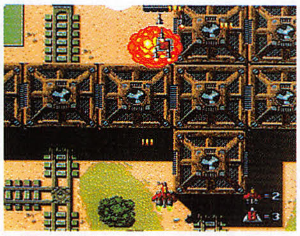
すげえイイ気持ち



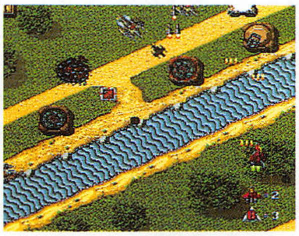
⬆ありゃー。美しいわね心も踊るわね。



⬆アイテム取ってパワーアップするよ。



⬆ボムでドカーンとやったりんさい。



⬆背景にも注目。リバーも流れてます。

MD メガドライブ　テクモワールドカップ'91MD（仮題）

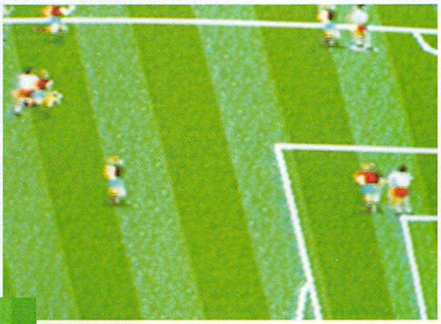
スポーツ　カートリッジ

シムス　12月発売　価格未定　2メガ

アーケード版の『テクモワールドカップ'91』から移植された作品。トップビューの画面で試合が行なわれるサッカーゲームだ。基本的な操作はアーケード版とほぼ同じ。だけどメガドラファンのために、ちょこっとアレンジされている部分もあるぞ。楽しみだね。

秋ですねえスポーツはいかがスか

⬇ゲームといえども、かなり上級のテクニックが必要になってくるぞ。最初に操作を練習しとくとヨイかもね。









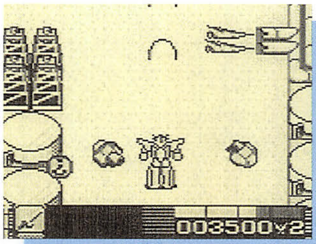
⬅アーケード版ではトラックボールでプレーしたんだよね。

GB ゲームボーイ　太陽の勇者ファイバードGB

シューティング　カートリッジ

アイレム　12月中旬発売　価格未定　1メガ

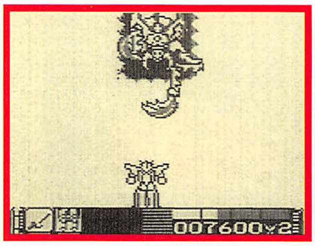
面クリアー型のシューティングゲームだ。ステージは全部で5つあるぞ。画面はトップビューのたてスクロール。ファイバードを操作し、弾を撃って敵を倒そう。アイテムを取ればパワーアップするのだ。カッコいいビジュアルシーンもたっぷり用意されているぞ。



⬆ザコキャラなんかウリャウリャっ！

変身変身大変身！







⬅ビュリホなビジュアル。

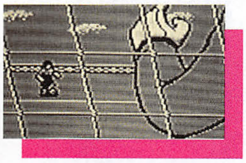
GB ゲームボーイ キャプテン翼VS

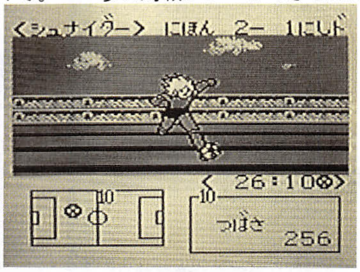
スポーツシミュレーション　カートリッジ

テクモ　'92年2月発売　4200円(予価)　2メガ

『キャプテン翼』が、ゲームボーイで初登場。シナリオモードは、試合に勝ち進んでいくことによってストーリーが展開していくぞ。VSモードでは、シナリオとは関係なく1試合のみの練習試合ができたり、通信ケーブルを使用して、夢の対戦プレーができるのだ。

対戦プレーできますよ





⬅今回は天候の変化によって、ゲームに影響が出てくるらしいぞ。



➡おう翼くん、まかしとき！俺は開発中って名前だっち。



⬆なんてったってケーブルつなげば人生バラ色ラヴィアンローズってね。

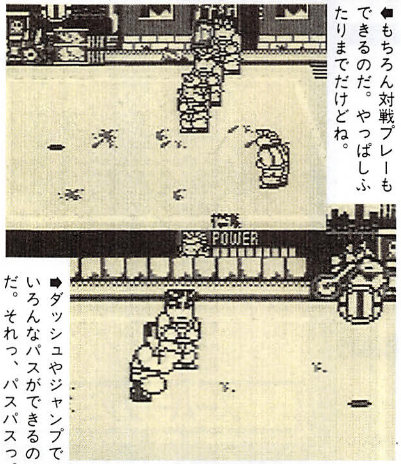
GB ゲームボーイ 熱血高校ドッジボール部 強敵！闘球戦士の巻

スポーツ　カートリッジ

テクノスジャパン　11月発売　3600円[込]　1メガ

おなじみのくにおくんが、ゲームボーイで遊べちゃうのだ。くにおくん率いる熱血メンバーとともに、敵チームとドッジボールの試合をしよう。謎の6チームとの試合に勝つのが目的だ。めちゃぶつけモードでは、4人プレーが可能。思いっきりボールをぶつけよう。

とりゃあああああ死ねえええ！

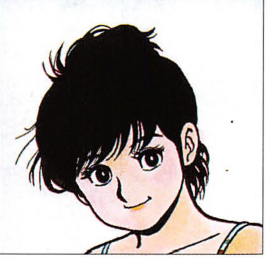


⬅もちろん対戦プレーもできるのだ。やっぱしふたりまでだけどね。

➡ダッシュやジャンプでいろんなパスができるのだ。それっ、パスパスっ。



森下万里子の謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、万里子です。今回は、本当に新作情報がいっぱい。さっそくお知らせしますね。

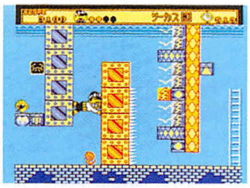
●まずはスクウェアさんから。ついに、『Sa・Ga3 時空の覇者-完結編-』が発表になりました。

●シグマさんはスーパーファミコンでRPGを開発中です。キャラクターデザインは、なんと相原コージさん。タイトルは、残念ながらまだ未定なのです。

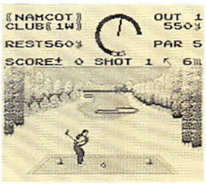
●テクノスジャパンさんはスーパーファミコンで『ダブルドラゴン』を制作中とのことです。

●講談社経営総研さんは、RPGの『魔天の創滅』をメガドライブで開発中。発売日は未定です。

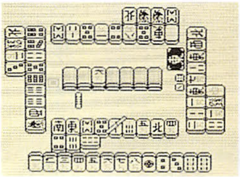
●では、また。　(森下万里子)



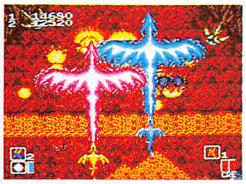
➡『ファミコンで発売される『平成天才バカボン』の画面写真です。



➡『ナムコクラシック』はゲームボーイで発売されます。本格的なゴルフゲームです。



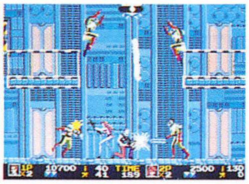
➡『雀卓ボーイ』は、その名のとおり麻雀ゲーム。ゲームボーイです。



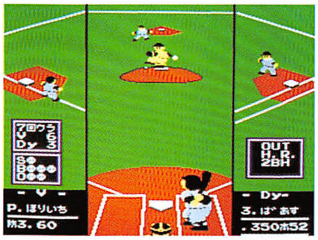
⬅グラフィックがきれいな『ドラゴンセイバー』は、PCエンジン。



⬅ゲームギアで発売される『ギャラガ'91』。おもしろそうですね。



➡『ローリングサンダー2』は、メガドライブで開発中です。



⬆みんなお待ちかね『ファミスタ'92』。12月発売予定です。楽しみですね。今度はどんなプレーができるのかしら？



⬆『スーパーワギャンランド』は、もちろんスーパーファミコンで開発中です。かわいいアクションゲームなのです。

THE Schedule

ファミコン

9月発売のソフト

13日	○ウエスタン・キッズ＜ビスコ＞ 7800円/カートリッジ
13日	○絵描衛門＜アテナ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
20日	○マリオ オープンゴルフ＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
20日	○へべれけ＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
20日	○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 5900円/カートリッジ
27日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜ビクター音楽産業＞ 7500円/バックアップカートリッジ
27日	○バトルフォーミュラ＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
27日	○中嶋悟F1ヒーロー2＜バリエ＞ 5900円/カートリッジ
27日	○スパルタンX2＜アイレム＞ 5500円/カートリッジ
9月～10月	○ファミコンジャンプ'91 最強の7人＜バンダイ＞ 8500円(予価)/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

4日	○ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ
5日	○からくり剣豪伝ムサシロード からくり人疾走る＜ユタカ・バンダイ＞ 6800円/バックアップカートリッジ
25日	○カオスワールド＜ナツメ＞ 7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン＜シグマ＞ 6200円/カートリッジ
30日	○グレートディール＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ
下旬	○テトリス2+Bombliss＜ビー・ピー・エス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
下旬	○ザ・ブルーマリーン＜ホット・ビィ＞ 6300円/カートリッジ
	○ラディア戦記 黎明篇＜テクモ＞ 6900円/バックアップカートリッジ
	○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士＜バンダイ＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ぷよぷよ＜徳間インターメディア＞ 600円[込]/ディスクライター書き換え
10月～11月	○ロックマン4～新たなる野望～＜カプコン＞ 7800円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

1日	○モノポリー＜トミー＞ 6800円/カートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険＜タカラ＞ 6980円/カートリッジ
15日	○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞ 8800円/カートリッジ
22日	○みんなのたあ坊のなかよし大作戦＜キャラクターソフト＞ 3980円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞ 7800円(予価)/カートリッジ
上旬	○ランパート＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ
下旬	○燃えプロ 最強編(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○ビジネスウォーズ 最強の企業戦士 M&A＜ヘクト＞ 9700円(予価)/カートリッジ
	○つるピカハゲ丸(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
	○ギミック!＜サン電子＞ 6200円/カートリッジ
	○F1サーカス＜ニチブツ＞ 6600円/バックアップカートリッジ
	○スノーブラザース＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞ 5900円/カートリッジ
	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 4980円(予価)/カートリッジ
	○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞ 5900円/カートリッジ
	○大工の源さん＜アイレム＞ 6500円/カートリッジ
	○ファミコン囲碁入門＜アイマックス＞ 6500円/バックアップカートリッジ
	○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
	○アンタッチャブル＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

9日	○オフザーケン＜徳間書店＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
20日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
上旬	○テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
上旬	○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞ 6800円/カートリッジ
下旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞ 5800円/カートリッジ
	○ファミスタ'92＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○平成天才バカボン＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○バーズテイル2 II＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞ 4900円/カートリッジ
	○モンスターメーカー～7つの秘宝＜ソフエル＞ 6800円/バックアップカートリッジ
	○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞ 6500円/バックアップカートリッジ
	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞ 6800円/カートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド＜アスミック＞ 6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ
	○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞ 6200円/カートリッジ
	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 5900円(予価)/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞ 6000円[込]/バックアップカートリッジ
1月	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○エーシーズアイアンイーグル3(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○麻雀大戦＜ニチブツ＞ 6600円/バックアップカートリッジ
2月	○マジックキャンドル＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円(予価)/カートリッジ
	○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トリトーン＜ザイン・ソフト＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	○KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパードッグブービー～赤ちゃん大ぼうけんの巻～＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀＜ニチブツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
	○パズロット(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/カートリッジ
	○レッドアリーマーII(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
	○人生劇場3＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドンドコドン2＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー(仮題)＜ユタカ・バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○セイバーキッズ＜エンジェル＞ 価格未定/カートリッジ
	○バルセロナ'92(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

9月発売のソフト

13日	○Jerry Boy＜EPIC・ソニー＞ 8500円/カートリッジ
15日	○スーパー三國志II＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ
20日	○プロサッカー＜イマジニア＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

4日	○超魔界村＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
25日	○SUPER E.D.F.＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
25日	○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞ 8800円(予価)[込]/カートリッジ
25日	○ラグーン＜ケムコ＞ 8500円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○雷電伝説＜東映動画＞ 8700円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○新・ゼルダの伝説＜任天堂＞ 8000円[込]/バックアップカートリッジ
25日	○豪槍神雷伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
下旬	○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	○弟切草＜チュンソフト＞ 8800円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ディメンションフォース＜アスミック＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

20日	○F-1 Grand Prix＜ビデオシステム＞ 8800円(予価)/カートリッジ
中旬	○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞ 8600円(予価)/カートリッジ
下旬	○トップレーサー＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○レミングス＜サン電子＞ 8500円/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
	○北斗の拳5＜東映動画＞ 価格未定/カートリッジ
	○バトルコマンダー＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○S・T・G＜アテナ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
	○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞ 7700円(予価)/カートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険＜ナツメ＞ 価格未定/カートリッジ
	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○F1(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻＜エポック社＞ 8800円/カートリッジ
	○スーパーワギャンランド＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

1月	○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○高橋名人の大冒険島＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ＜東宝＞ 8500円/カートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ファランクス＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○ヘラクレスの栄光IV(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞ 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○シェラザード2＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	○スーパー麻雀大会＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
	○ダイナウォーズ＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	○信長公記＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パワーモンガー＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
	○アースライト＜ハドソン＞ 8500円/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	○ウィザードリィV＜アスキー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○リングマスター＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
	○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○真・女神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	○3DゴルフII(仮題)＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
	○シムアース＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞ 8900円/バックアップカートリッジ
	○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○鈴木亜久里のF1スーパードライビング＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/カートリッジ
	○マイト・アンド・マジックbooks2＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○トールキンの「指輪物語」＜ジー・アミューズメンツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○マジックソード＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
	○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	○キャプテン翼III＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
	○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
	○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
	○斬＜ウルフチーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

PCエンジン

9月発売のソフト

20日	○ワールドジョッキー＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
20日	○ヒットジアイス＜タイトー＞ 6800円/Huカード
27日	○ニュートピアII＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
27日	○どらごんEGG!＜メサイヤ(NCS)＞ 6500円/Huカード
27日	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号＜ビクター音楽産業＞ 4800円/CD-ROM
27日	○森田将棋PC＜NECアベニュー＞ 7200円/Huカード
下旬	○クイズアベニュー2＜NECアベニュー＞ 6000円/CD-ROM

10月発売のソフト

4日	○メソポタミア＜アトラス＞ 6800円/Huカード
18日	○ワールドサーキット＜ナムコ＞ 5800円/Huカード
25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス・ザ・プロミストランド＜ハドソン＞ 5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用
上旬	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
中旬	○バニラシンドローム＜ニチブツ＞ 6900円(予価)/CD-ROM
下旬	○ゼロウイング＜ナグザット＞ 7200円(予価)/CD-ROM
下旬	○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞ 価格未定/CD-ROM
10月～11月	○マジカルチェイス＜パルソフト＞ 7800円/Huカード

11月発売のソフト

8日	○タイムクルーズII＜フェイス＞ 7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
22日	○雷電＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
下旬	○将棋 初心者無用＜ホームデータ＞ 7300円/Huカード
下旬	○モンスタープロレス＜アスク講談社＞ 6800円(予価)/Huカード
下旬	○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞ 6200円/Huカード
	○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○コリューン＜ナグザット＞ 6800円(予価)/Huカード
	○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞ 価格未定/Huカード
	○Load of Wars＜システムソフト＞ 7000円/スーパーCD-ROM両対応
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

上旬	○パチ夫くん 十番勝負＜ココナッツジャパン＞ 7900円/Huカード
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-＜メサイヤ(NCS)＞ 6800円/CD-ROM
	○天外魔境II 卍MARU＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○太平記＜インテック＞ 価格未定/CD-ROM
	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト＜ハドソン＞ 5800円/Huカード
	○桃太郎電鉄II＜ハドソン＞ 6800円/Huカード
	○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/CD-ROM
	○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン＜アトラス＞ 6800円/CD-ROM
	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○レディ・ファントム＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6980円(予価)/スーパーCD-ROM専用
	○R・TYPE Complete CD＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ドラゴンセイバー＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード

'92年1月以降発売のソフト

2月	○未来少年コナン(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/CD-ROM
3月～4月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
4月	○雷電＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
4月	○スターパロジャー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ライザンバーIII＜データウエスト＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	○クイズの星(仮題)＜サン電子＞ 6500円/スーパーCD-ROM専用
	○トイレキッズ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード
	○マイトアンドマジック＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ドラゴンブリード＜アイレム＞ 価格未定/Huカード
	○ファイティングラン＜ニチブツ＞ 6900円/Huカード
	○TVスポーツ・ベースボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○TVスポーツ・バスケットボール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
	○迷宮島スペシャル＜アイレム＞ 6700円/Huカード
	○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	○盟約の定義＜ヒューマン＞ 7200円(予価)/Huカード
	○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース＜メサイヤ(NCS)＞ 価格未定/CD-ROM
	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
	○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード
	○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞ 価格未定/Huカード

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

- ○ライジング・サン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○太閤記(仮題)＜アスク講談社＞ 価格未定/CD-ROM
- ○斬＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○TVスポーツ・アイスホッケー＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/Huカード
- ○あげだま(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/Huカード
- ○ミズバク大冒険＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○中華大仙2(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○マミーヘッド(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
- ○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ハンター(仮題)＜インテック＞ 価格未定/CD-ROM
- ○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/未定
- ○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○トップをねらえ!＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
- ○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞ 価格未定/Huカード
- ○ファージスの邪皇帝＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
- ○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
- ○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
- ○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン＜ニチブツ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○サイバードッジ＜トンキンハウス＞ 価格未定/Huカード

メガドライブ

9月発売のソフト

発売日	ソフト
13日	○ギャラクシーフォースII＜CSK総合研究所＞ 8400円/カートリッジ
20日	○レンタヒーロー＜セガ＞ 8700円/カートリッジ
20日	○エル・ヴィエント＜ウルフチーム＞ 8500円/カートリッジ
27日	○マスター オブ ウエポン＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
下旬	○宇宙戦艦ゴモラ＜ユー・ピー・エル＞ 7500円/カートリッジ

10月発売のソフト

発売日	ソフト
2日	○戦場の狼II＜セガ＞ 7000円/カートリッジ
10日	○デビルクラッシュMD＜テクノソフト＞ 6800円/カートリッジ
11日	○ソードオブソダン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
11日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース＜RIOT・日本テレネット＞ 8700円/バックアップカートリッジ
18日	○スパイダーマン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
25日	○魔王連獅子＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
25日	○ワンダーボーイV モンスターワールドIII＜セガ＞ 7000円/カートリッジ
下旬	○ドラゴンズアイプラス上海III＜ホームデータ＞ 5800円/カートリッジ
下旬	○ビーストウォリアーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
下旬	○将棋の星＜ホームデータ＞ 6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	○ブロックアウト＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
15日	○ルナーク＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
22日	○ファンタジア＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○キャリバー・フィフティー＜ビスコ＞ 8300円/カートリッジ
	○タスクフォースハリアーEX＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○港のトレイジア＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
	○ファイティングマスターズ＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○乱世の覇者＜アスミック＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○ローリングサンダー2＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト
6日	○忍者武雷伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日	○魔獣羅＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
13日	○太平記＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
20日	○ゴールデンアックスII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	○ワニワニWorld＜KANEKO＞ 6600円/カートリッジ
	○アンデッドライン＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
	○天下布武＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	○ヘビー ノバ＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	○DAHNA～女神誕生～＜アイ・ジー・エス＞ 8900円/カートリッジ
	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
	○デトネイター オーガン(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/CD-ROM
	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スーパーファンタジーゾーン＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞ 8400円/カートリッジ
	○エグザイル＜RIOT・日本テレネット＞ 8900円/バックアップカートリッジ
	○中嶋悟F-1 GRAND PRIX＜バリエ＞ 7500円(予価)/カートリッジ
	○ノスタルジア＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ

- ○精霊神世紀 フェイエリア＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダブルドラゴン2(仮題)＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ
- ○テクモワールドカップ'91MD(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

発売日	ソフト
1月	○JuJu伝説＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○RPG伝説ヘポイ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○ターボアウトラン＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○忍者外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○A列車で行こう＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
2月	○デビリッシュ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○アイルロード(仮題)＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
3月	○シャイニング・フォース～神々の遺産～＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○コズミックストーリーズ＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'93年3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

- ○ソーサルキングダム＜メサイヤ(NCS)＞ 8800円/バックアップカートリッジ
- ○ツインクルテール(仮題)＜WAS＞ 価格未定/カートリッジ
- ○SDヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 6800円/カートリッジ
- ○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ヴァザム＜トレコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
- ○パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ファイヤープロレスリング外伝＜ヒューマン＞ 7000円(予価)/カートリッジ
- ○スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ちびまる子ちゃん(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○アーネスト・エバンス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アルテイン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○デスブリンガー＜RIOT・日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
- ○クライングドラゴン(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ヴァイスII(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○封神演義＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
- ○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○聖魔伝説「3×3EYES」＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ライズオブザドラゴン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
- ○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
- ○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ソルフェイス＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
- ○ミュータントハンター(仮題)＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ○F1サーカス(仮題)＜ニチブツ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○笑ゥせぇるすまん第1巻＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
- ○MDアレスタ(仮題)＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM

ゲームボーイ

9月発売のソフト

発売日	ソフト
13日	○時空戦記ムー＜ハドソン＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ
13日	○ナイトクエスト＜タイトー＞ 3600円[込]/カートリッジ
20日	○ウイナーズホース＜メサイヤ(NCS)＞ 4000円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○アレサII＜やのまん＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○テクモボウル＜テクモ＞ 3800円/カートリッジ
27日	○少年アシベ ゆうえんちパニック＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ

10月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	○ウィザードリィ・外伝I＜アスキー＞ 4635円[込]/バックアップカートリッジ
11日	○T.M.N.T.2＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
18日	○ザードの伝説＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
18日	○コナミックゴルフ＜コナミ＞ 3800円[込]/カートリッジ
下旬	○中嶋悟F1ヒーローGB＜バリエ＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬	○スーパーチャイニーズランド2＜カルチャーブレーン＞ 3980円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド＜クエスト＞ 4300円[込]/カートリッジ
	○ドラゴンズ・レアー＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト
21日	○ウルティマゲームボーイ-失われたルーン-＜ポニーキャニオン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
22日	○ポパイ2＜シグマ＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬	○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○アルタードスペース＜EPIC・ソニー＞ 3500円/カートリッジ
	○熱血高校ドッジボール部 強敵! 闘球戦士の巻＜テクノスジャパン＞ 3600円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト
13日	○バトルオブキングダム＜メルダック＞ 3800円[込]/カートリッジ
20日	○モノポリー＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
20日	○アメリカ横断ウルトラクイズ2＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
上旬	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
上旬	○パチンコ西遊記＜ココナッツジャパン＞ 3900円[込]/カートリッジ
上旬	○Sa・Ga3 時空の覇者 -完結編-＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○ピータン＜KANEKO＞ 3600円[込]/カートリッジ
中旬	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○ティンクル☆ポポ＜HAL研究所＞ 価格未定/カートリッジ
	○WWFスーパースターズ(仮題)＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
	○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!＜ユタカ・バンダイ＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
	○トリップワールド＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
	○ヘラクレスの栄光III(仮題)＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
	○桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 4500円/バックアップカートリッジ
	○TWIN＜アテナ＞ 3500円[込]/カートリッジ
	○セレクションII＜ケムコ＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ
	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
	○ナムコクラシック＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	○雀卓ボーイ＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

発売日	ソフト
1月	○ベリウスII(仮題)＜サミー工業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
1月	○ロックマンワールド2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
2月	○キャプテン翼VS＜テクモ＞ 4200円(予価)/カートリッジ
2月	○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	○天神怪戦2 天下御免の五人衆＜メルダック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○スパイVSスパイ3＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○ドッジボーイ＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
- ○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○維新の嵐＜光栄＞ 5800円(予価)/カートリッジ
- ○サガイア＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
- ○フワフワランド＜任天堂＞ 2600円[込]/カートリッジ
- ○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
- ○鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
- ○ダンジョンランド＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○鬼忍降魔録ONI2＜バンプレスト＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- ○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 価格未定/カートリッジ
- ○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編(仮題)＜バンダイ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○トキオ戦鬼＜ヒューマン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○アレサIII＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○ペンタドラゴン＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○うる星やつら ミス・フォトジェニック(仮題)＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
- ○絶対無敵ライジンオー＜トミー＞ 3200円(予価)/カートリッジ

ゲームギア

9月発売のソフト

発売日	ソフト
27日	○パット&パター＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
28日	○対戦型大戦略G＜システムソフト＞ 4800円/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

発売日	ソフト
11日	○忍者外伝＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
25日	○ギャラガ'91＜ナムコ＞ 3500円(予価)/カートリッジ
	○フロッガー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-＜セガ＞ 3800円/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	○クニちゃんのゲーム天国＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
29日	○ARLIEL＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
29日	○GGアレスタ＜コンパイル＞ 4800円/カートリッジ
下旬	○ベルリンの壁＜KANEKO＞ 3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト
20日	○ドナルドダック(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○スペースハリア＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	○フレイ～修行編～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/カートリッジ
	○エイリアンシンドロームG・G(仮題)＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ

'92年1月以降発売のソフト

発売日	ソフト
1月	○シャダム戦記＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
1月	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
1月	○ヘビーウエイトチャンプG・G(仮題)＜シムス＞ 4200円(予価)/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

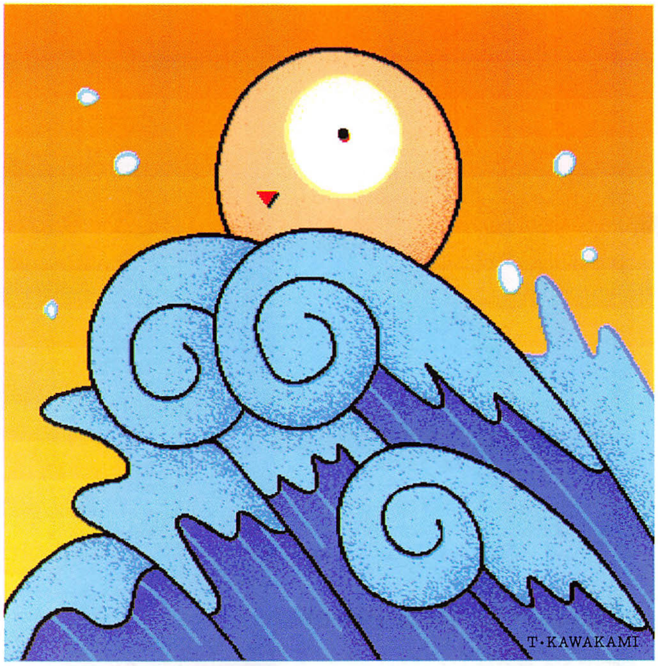
- ○ロボスカッシュ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
- ○ヴィンディケーター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4300円/ゲームカード
- ○ワールド クラス サッカー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○A.P.B.＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○NFL フットボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ニンジャガイデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○チェッカーフラッグ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ウォーバード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○トーナメント サイバーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○グリッド ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ターボ サブ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スクラップヤード ドック＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ピンボールジャム＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ブロックアウト＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○720°＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○S.T.U.N.ランナー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○リンクスカジノ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ザイボット＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○シャンハイ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 4800円/ゲームカード
- ○バイキング チャイルド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○LYNX LYNX＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ビル アンド テッド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○バーバリアン ボディーガード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ハイドラ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ジオ デュエル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ダーティ ラリー レネゲイド コップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○アウトポスト マーズ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ロットロン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○リーダーボード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○トキ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ベースボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カンフー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ホーム コントローラー＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カベル＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ピット ファイター＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○メタル アーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ハード ドライビング＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ルード フード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○ライデン＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○カード＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○バトル ユニバース＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○クリスタル マインズII＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○イシドウ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○プロビーチバレーボール＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スーパー スクイーク＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○スターシップ＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード
- ○パックランド＜アタリジャパン・ムーミン＞ 価格未定/ゲームカード

＊価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 9·20

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

愛すべきゲームたち

決してクソゲーではない、愛すべきゲームたち。隠れた名作ゲームを発掘してみたのだっ!!

次号は**9/13**発売です　定価280円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、鈴木一哉、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子　■校正：唐木緑　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、長谷川勝之、宮野知英　■編集協力：上野利幸、斎藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、角克彦、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、亀井克武、新山基一、関谷窓、東谷保幸、栗原和子、すがやみつる、香山リカ、キャラメル・ママ、ケイ・ライターズクラブ、STUDIO MARMALADE、ターニング・ポインツ、山猫有限会社　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、古川誠之、高島宏之、吉田大介、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、月之座、池上明子、吉田戦車、梅津昌代、菊地晃弘、こやま基夫、永井豪、山本貴嗣、餅月あんこ

おたより、クイズ、プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 9.6-9.20

9.6	FRI	週刊ファミコン通信 9月20日号発売 LOGiN 18号発売
7	SAT	MSXマガジン 10月号発売
8	SUN	
9	MON	
10	TUE	
11	WED	
12	THU	
13	FRI	週刊ファミコン通信 9月27日号発売 ●ウエスタン・キッズ ●絵描衛門 ●Jerry Boy ●ギャラクシーフォースII ●時空戦記ムー ●ナイトクエスト ●ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド
14	SAT	
15	SUN	●スーパー三國志II
16	MON	
17	TUE	
18	WED	
19	THU	
20	FRI	週刊ファミコン通信 10月4日号発売 LOGiN 19号発売 ●マリオ オープンゴルフ ●へべれけ ●ドラゴンズ・レアー ●プロサッカー ●ワールドジョッキー ●ヒットジアイス ●レンタヒーロー ●エル・ヴィエント ●ウイナーズホース

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ
●ゲームボーイ　●ゲームギア　●リンクス　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に ☎03·3796·1916まで

1081093

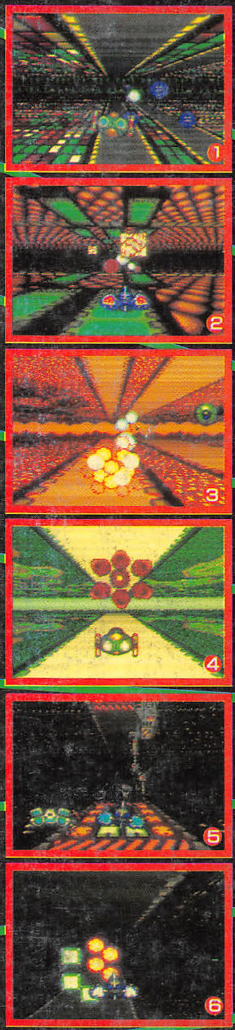


父さん今度はオレががんばる!!
父さんにはまけない!!
快傑ヤンチャ丸2
からくりランド
TM
ファミコン用ソフト
好評発売中!! 価格5,800円(税別)
©1991 IREM CORP.
トーマスが悪を倒しにまたまた登場!
スパルタンX2
ファミコン用ソフト
9月発売予定!! 予価5,500円(税別)
© 1991 IREM CORP.
バイドのクローン再生を阻止するのだ!!
SUPER R・TYPE
スーパー・アール・タイプ
TM
スーパーファミコン用ソフト
好評発売中!!価格8,500円(税別)
© 1991 IREM CORP.
SUPER Famicom
全戦勝ちぬき、めざせ栄光のチェッカーフラッグ!!
レーシング魂
TM
PCエンジン用ソフト
好評発売中!!価格7,000円(税別)
© 1991 IREM CORP.
絶好調のパーマン第2弾!!
パーマン PART 2
秘密結社マドー団を倒せ!
ファミコン用ソフト
11月発売予定!!予価5,800円(税別)
© 1991 IREM CORP. ©藤子・小学館・テレビ朝日
きたなっ!!ドライアス軍団、参上!ミラクルヒーロー!!
太陽の勇者
ファイバード
ファミコン用ソフト・ゲームボーイ用ソフト
12月発売予定!! 価格未定
© 1991 IREM CORP. ©サンライズ・テレビ朝日
とうとう大工さんまでゲームになっちゃったぞ!!
ファミコン用ソフト
大工の源さん
TM
11月発売予定!!価格未定
© 1991 IREM CORP.
ファミリー コンピュータTM・ファミコン スーパーファミコンR ゲームボーイTM は任天堂の商標です。
人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」(テレビ朝日系15局)でCM放送中!!
TBSラジオ「東京まねき猫」で、アーケードゲームのCM放送中!!
irem
アイレム株式会社
テレホンサービス
札 幌 011-685-9131
名古屋 051-323-0270
福 岡 092-475-9400
東 京 03-3823-5130
大 阪 06 -535-0651
〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ハイパーゾーンで、遊んではいけない。

その理由



1 「ハイパーゾーン」で使用している戦闘機は、猛スピードで疾走するため、危険である。
2 「ハイパーゾーン」内の立体コースは、さまざまな障害物やワナがあり、危険である。
3 また、立体コース内では、敵が出現し弾を撃ったり、体当たりするなどして、プレイヤーたちを襲うので、危険である。
4 さらに各エリアの最終地点では、ボスキャラクターが存在し特異な攻撃をプレイヤーたちに仕掛けるので、危険である。
5 戦闘機がレベルアップすると、殲滅砲が撃て、攻撃力が増したと考える人が多いが、次のエリアはさらに難度を増すので、危険であることに変わりはない。
6 その殲滅砲だが、広範囲の敵を、しかも貫通して破壊する威力を持っているので、すこぶる危険である。

通達No.X-4823号

西暦2091年9月6日

全校生徒諸君に告げる！

当惑星"オールドキャピタル"をはじめ、この夏から宇宙各所に設置された、アミューズメントパーク「ハイパーゾーン」は、伝統ある我が校の生徒諸君にはふさわしくない、3Dシューティングの危険な遊び場なので、本日より本校生徒の「ハイパーゾーン」での遊戯を、一切禁ずることにする。
なお、上の通達に違反した本校生徒は厳重に処罰する方針である。

オールドキャピタル市立テクノロジースクール
学校長　カイフ・クロード

HALKEN
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-3252-6344


見学する場合は、
保護者同伴
のこと!?
これなら家の中で
ハイパーゾーン!
スーパーファミコン用カセット
3Dシューティングゲーム
ハイパーゾーン
HyperZone
発売中・¥8,500（税込）
©HAL LADORATORY INC, 1991
ファミリーコンピュータ・
ファミコンは、任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
こちらは
誰もが薦めてる！
SFアドベンチャーゲーム
メタルスレイダー
グローリー
「映像と音がファミコン離れしていて凄かった」
「登場人物の口や目まで、セリフに合わせて動く！何もここまでしなくてもいいとおもうのだが」
「まるで映画やアニメを見ているようだ。特にラストのシーン」
「でてくる女の子が、みんなカワイイ」
「フルアニメーションのシーンがあんなにあるとは！」
賞賛の嵐だ!
ファミリーコンピュータ用カセット
メタルスレイダーグローリー
METAL SLADER GLORY
発売中・¥8,900（税別）
©HAL LABORATORY INC, 1991 ©★YOSHIMIRU, 1991
©LIVE PLANNING

WEEKLY ファミコン通信 no.144
定価280円(本体272円)
週刊ファミコン通信 9月20日号 (毎週1回金曜日発行)
第6巻 第23号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 小島文隆
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 © ASCII 1991
T4912625309283 雑誌 26253—9/20

週刊ファミコン通信 9/20 ゲームセンターの麻雀ゲームがいまアツイのだ!! ASCII

WEEKLY ファミコン通信 9月20日号アンケート

鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13

5 買いたいゲーム機

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15

6 週刊化後の感想

1 2 3 4 5
6 7 8 9

7 持っているパソコン

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

8 学校・職業

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
11 12 13 14 15

9 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

10 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

11 あなたがもう一度作りなおしてほしいと思うゲームをふたつ書いてください。	12 あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。
ゲーム名	名前
ゲーム名	名前

3 いつも買っている雑誌は何ですか？
答えはいくつあってもかまいません。
①少年ジャンプ ②その他の漫画誌 ③ログイン ④(勝)スーパーファミコン ⑤HIPPON SUPER! ⑥ファミリーコンピュータマガジン ⑦月刊PCエンジン ⑧(勝)PCエンジン ⑨PCエンジンFAN ⑩GB LIFE ⑪ゲームボーイマガジン ⑫ゲームボーイ ⑬The スーパーファミコン ⑭BEEPメガドライブ ⑮メガドライブFAN ⑯その他のゲーム誌 ⑰アイドル誌 ⑱その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか？
答えはいくつあってもかまいません。
①ファミコン ②スーパーファミコン ③ゲームボーイ ④PCエンジン ⑤PCエンジンCD・ROM² ⑥PCエンジンGT ⑦メガドライブ ⑧ゲームギア ⑨リンクス ⑩ネオ・ジオ ⑪パソコン ⑫その他 ⑬持っていない

5 あなたがこれから買いたいと思っているゲーム機はありますか？
答えはいくつあってもかまいません。
①ファミコン ②スーパーファミコン ③スーパーファミコンCD-ROM ④ゲームボーイ ⑤PCエンジン ⑥PCエンジンCD・ROM² ⑦PCエンジン用スーパーCD・ROM ⑧PCエンジンGT ⑨メガドライブ ⑩メガCD ⑪ゲームギア ⑫リンクス ⑬ネオ・ジオ ⑭パソコン ⑮とくにない

6 週刊化後のファミコン通信を読んだ感想を教えてください。
①満足 ②おもしろい ③わりとおもしろい ④普通 ⑤前と変わらない ⑥思っていたほどおもしろくない ⑦わりとつまらない ⑧つまらない ⑨隔週刊に戻してほしい

7 あなたの持っているパソコンはどれですか？
①PC-9801シリーズ ②PC-8801シリーズ ③X68000シリーズ ④FM-TOWNS ⑤エプソンPCシリーズ ⑥MSXシリーズ ⑦テラドライブ、IBM-PC ⑨AMIGAシリーズ ⑩その他

8 現在のあなたにあてはまる(学校・職業)は、次のうちどれですか？
①小学4年以下 ②小学5年 ③小学6年 ④中学1年 ⑤中学2年 ⑥中学3年 ⑦高校1年 ⑧高校2年 ⑨高校3年 ⑩浪人 ⑪大学生 ⑫各種専門学校 ⑬主婦 ⑭無職 ⑮その他

どうもありがとうございました。

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、今までに発売されているゲームの中で、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームの中でいちばん欲しいゲームをひとつずつ書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。次の質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、HBなどの濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。このアンケートはがきは、機械で読みとるようになっているので、⊂⊃ からはみ出したり鉛筆が薄かったりすると機械が読みとれない場合があります。またアンケートはがきが折れ曲がったり、汚れていたりすると、やはり機械が読みとれなくなる原因になるので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入してもかまいません。

次号発売日までにアンケートはがきを送っていただいた中から抽選で100名のかたに、記念品をさしあげます。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信の中で、おもしろかった記事はどれですか？ 下の中から選んでください。いくつあってもかまいません。

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？ 下の中から選んでください。いくつあってもかまいません。

1	ファミ通エクスプレス	19	DQタイムス
2	ファミ通TOP30	20	F1 Inside Story
3	緊急速報・スーパーフォーメーションサッカー	21	秋の夜長のボードゲーム
4	緊急速報・シャドー・オブ・ザ・ビースト	22	あんたっちゃぶる
5	徹底攻略・プロサッカー	23	アバタモ☆エクボ
6	ゲーム帝国	24	緊急動議 脱衣麻雀はなくなるの？
7	アルゴ情報局	25	アーケードウインドーズ3.0
8	クイズ脳天逆落とし	26	カゲキにファミコン
9	香山クリニック 尻に目薬 目に座薬	27	アーケードマニアック
10	新作ゲームクロスレビュー	28	NESIA!!
11	ソフトウェアインプレッション	29	アイドルSTUDIO 井上麻美
12	ゲームバトルロイヤル	30	アイドルウイークリー
13	COMING SOON! 最新ゲーム大紹介	31	NEW'S CLUB
14	よもやま歳時記	32	アニマード
15	LETTERS伝言板	33	禁断の秘技
16	ファミ通町内会	34	しあわせのかたち
17	開運占いコーナー	35	アドベンチャーゲームが流行する理由
18	[illegible]	36	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

1 0 7 2 4

（受取人）
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部　行
9月20日号

編集部へのおたより

フリガナ		生 年 月 日	性 別	年齢
お名前		19　年　月　日生	男・女	歳
ご住所	都道府県　市区郡			
□□□-□□	☎(　　)　-			

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

701

差出有効期間
平成5年6月
14日まで

切手はいりません

166-

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）　J272

きりとり線

スーパー暗記法案内書

無料進呈カード

ご希望のコースに✓をつけてください			
□大学受験コース □高校受験コース			
□資格取得・社会常識 記憶術コース			
□小6進学□小5学力アップ□小4学力アップ			
氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

290

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

切手は
いりません

166-

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

きりとり線

※このハガキを今すぐポストへ!!　J 272

●視力回復トレーニング講座のくわしい

案内書無料急送

氏名	フリガナ	年令	
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		